TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : FALLOUT 2™

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/06

SOLDIER OF FORTUNE

STARLANCER

GUNSHIP!

E3 EXTRA

BEMUTATÓ 16 OLDALON A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁRÓL

DIABLO II BÉTA TESZT

TAVASZI PIXELZSONGÁS

BEMUTATJUK A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS VIDEÓKÁRTYÁKAT

100 MB Unreal Tournament

EXTRA PÁLYA A CD-N

1496 Ft

DEMÓK A CD-N: DAIKATANA ◦ GUNSHIP! ◦ HUNT FOR THE RED BARON ◦ LEMMINGS: REVOLUTION

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

A kép tökéletes, de a Columbia valódi hangját csak ezen a módon élvezheted!
VideoLogic
DIGITHEATRE
„A DigiTheatre fantasztikus hangot biztosít a DD 5.1 filmekhez. Olyan jót, hogy méltó riválisa, sok kategóriákkal drágább házimozi készletnek." (3D Sound Surge 99. Nov.)
„A DigiTheatre tökéletes Dolby Digitál hangot nyújt rendkívül jó árért hihetetlen minőségben." (DVD Web 99 okt.)
„Egy átlagos helyiségben–mint az enyém–egyszerűen nincs szükséged másra, semmi ok 1000 £-ot kiadni" (DVD Times 99 okt.)
„Azt hiszi egy 1000 £-os rendszernél hallani fogja a különbséget melyet a majdnem 800 £ különbség jelent. Szerintem nem." (PVR-NET 99 dec.)
DOLBY DIGITAL
DOLBY SURROUND PRO·LOGIC
2 év garancia
A Millennium Product díjat nyert Sirocco termékcsalád, a legjobb minőségű Audax hangszórókat kombinálja a legmodernebb tervezéssel, mely biztosítja, hogy igazi HIFI minőségben a legjobb Ár/Teljesítményt kínálja Önnek.
Valódi 1000 W PMPO teljesítmény Dolby Digitál, Dolby ProLogic, és Stereo Sorround dekóder Távirányító
BEST BUY
DVD BEST FOR VALUE
BEST BUY
SIROCCO Crossfire
Az igazi HIFI 3D hangszoró készlet 4.1 kiépítés, különálló erősítő Valódi 100W RMS
SIROCCO PRO
Professzionális HIFI aktív Monitor hangszoró rendszer különálló erősítő Valódi 150W RMS
SIROCCO
HIFI Stúdió hangszoró készlet, erősítővel Valódi 100W RMS
SIROCCO SPIRIT
Csúcsminőségő HIFI hangszoró készlet Valódi 50W RMS
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846 (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393 Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Bécsi út (EURO Center)
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-31
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5
www.orca.hu

GERICOM Hydro-Speed

- 12.1" HPA színes kijelző (800x600)
- AMD® K6-2 processzor, 450MHz
- 512kB cache
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0GB Ultra DMA merevlemez
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- 1.44FDD
- Infra port
- 2db USB
- 2db PCMCIA kártya hely, TouchPad, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, hangfal és mikrofon csalakozó
- NiMH SMART akkumulátor
- 305mm x 251mm x 38mm, 3.0kg

249.900 Ft

- Li-Ion SMART akkumulátor

259.900 Ft

GERICOM Hydro-Speed 2

- 14.1" TFT színes kijelző (1024x768)
- AMD® K6-2 processzor, 500MHz
- 512kB cache
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0GB Ultra DMA merevlemez
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- 1.44FDD
- Infra port
- 2db USB
- 2db PCMCIA kártya hely, TouchPad, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, hangfal és mikrofon csalakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor

399.900 Ft

GERICOM Overdose 2

- 14.1" TFT színes kijelző (1024x768)
- Intel® Celeron processzor, 533MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1 GB UDMA HDD
- 1.44 FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 4x DVD meghajtó
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

489.900 Ft

- Intel Pentium III processzor, 600MHz

549.900 Ft

GERICOM Millennium II

- 15.1" TFT színes kijelző (1024x768)
- Intel® Pentium III processzor, 700MHz
- 256 MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 18 GB UDMA HDD
- 1.44 FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 4x DVD meghajtó
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor

799.900 Ft

700MH

intel inside pentium®!!!

MaXimális teljesítmény

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu
CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

WWW.PCGURU.HU

INTRO

Sziasztok!

Ha megkérdeznénk a számítógépet, hogy milyenek lesznek a játékok 10 év múlva, akkor (a régi poén szerint) nem tudnánk elolvasni a kiírt üzenetet, mert az kínaiul lenne. Lehetetlen is ilyen hosszú időre előrelátni, azonban mi ebben a számban ismét megpróbáltuk kifürkészni a közeli jövőt. A lehetőséget a szokásos amerikai kiállítás, az E3 szolgáltatta, hűséges olvasóink már bizonyára tudják, az elkövetkező 1-2 év játékai itt mutatkoznak be. Nos, a rendezvény ismét szolgált meglepetésekkel, de erről inkább szóljon exkluzív, 16 oldalas összeállításunk.

Ha nem lett volna seregszemle e hónapban, akkor is elégedtek lettünk volna a játékkínálattal, hiszen a Shogun és a Starlancer megérkezett, el voltunk látva bőségesen helikopteres játékokkal, és, hogy a legnagyobb nevet a végére hagyjam, részt vettünk a Diablo 2 béta tesztjében is. Jelen szám a hardware témákhoz vonzódó olvasóinknak is kínál bőséges olvasnivalót, hiszen tavaszi pixelzsongás és Audio chip guide várja az érdeklődőket.

Ismét felhívnánk a figyelmeteket a nyári táborunkra, a Balaton parti összejövetelre már fogynak a helyek, de még lehetőségetek van jelentkezni a pcguru@vogel.hu címen, vagy postai úton.

GURU Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Az űrszimulátorok mindig is a kedvenc játékaim közé tartoztak. Még 1987-ben fertőződtem meg az Elite-tel, s azóta sem sikerült felgyógyulnom. Aztán az X-Wing sorozat jött, s nem lehetett meggyőzni arról, hogy mással is érdemes foglalkoznom. A Wing Commander sorozatot a második rész után el is felejtettem, egyszerűen nem kötött le. Kicsit gyanakodtam, amikor megtudtam, hogy Chris Roberts újabb játékot készít, de előítéleteimet félretéve nekiláttam az első küldetésnek. Aztán azon kaptam magam, hogy hajnali három óra, s még mindig a lehetetlennek tűnő nyolcadik küldetéssel küzdök. Egy teljes héten keresztül másra sem tudtam nézni. Valami fantasztikus élmény volt vele játszani, s bizony nem örültem, amikor a 24. küldetés után a mókának vége lett. Csak ajánlani tudom mindenkinek.

Mocsy

Starlancer

E3

- Aqua
- Arcanum
- Baldur's Gate 2
- Battle Isle: The Andosian War
- Black and White
- Command&Conquer: Renegade
- Commandos 2
- Conquest: Frontier Wars
- Dragon's Lair 3D
- Dungeon Siege
- Escape from Monkey Island
- Evil Island
- Freelancer
- Giants
- Grand Prix 3 (F1GP3)
- Halo
- MechWarrior 4
- Neverwinter Nights
- Obi-Wan
- Quake 3: Team Arena
- Red Alert 2
- Return to Castle Wolfenstein
- Ruins of Kunark
- Sacrifice
- Settlers 4
- Star Trek: Elite Force
- Stupid Invaders
- Wizards and Warriors
- X-Com Alliance

JÁTÉKLEÍRÁS

36 Thief 2: The Metal Age – a mestertolvaj
42 Shogun: Total War – a Felkelő Nap harcosai
48 Star Trek: Armada – akcióban az Enterprise
52 Starlancer – az etalon
56 Űrszimulátor táblázat
57 Rogue Spear: Urban Operation
58 Comanche Hokum
62 Gunship!
66 Helikopterszimulátorok
68 Sims trükkök
72 Soldier of Fortune
76 Messiah
79 Cheat
80 Mentőöv
82 Műhelytitkok
84 Helyhiány miatt

42

Gyermekkorom egyik kedvenc filmje volt a Shogun, mel[y] meglehetősen élethűen mutatta be a középkori Japán hétköznapjait. Az EA Shogunja ennél tovább megy, a jóval izgalmasabb háborús időszakot próbálja meg szimulálni, s [...] is akárhogy. Óriási csatákat vívhatunk a riválís nagyurakkal. [...] bérgyilkosokat fogadhatunk fel az ellenséges hadurak meggyilkolására, de ugyanakkor nekünk is tartanunk kell a hasonló akcióktól. Érdemes kipróbálni a játékot, nekünk tets[...]

TARTALOM

BEMUTATÓ

10 – Diablo 2 bétateszt
16 UEFA Champion Manager 2000

Nem csalódtunk, a Diablo 2-re érdemes várni, minden cseppje kincset ér. Hamarosan találkozunk a Battle.net-en!

10

19-34

Az idei E3 kellemes meglepetést okozott, mivel a bemutatott játékok minősége minden várakozésunkat felülmúlta. Ezek között válogatva bemutatjuk a legérdekesebbeket.

TALLÓZÓ

86 Pioneer 16x
87 Jazz Monaco és Pro
88 – Ericsson Chatboard
89 Ericsson HPR-08 FM rádió
92 Tavaszi pixelzsongás
98 Celeron II ezerrel
100 PC GURU audio chip guide
108 Maya konferencia
110 3D Studio Max 3
115 ESS Allegro és SC2000
115 Videologic hangrendszerek
116 Grab
118 Hardware fórum

88

Ha már ínhüvelygyulladásod van az SMS-ek írásától, pihenj kicsit. Ajánljuk, a mobilkommunikáció megszállotainak kifejlesztett chatboardot, amivel egyszerűbben és gyorsabban küldhetsz üzenetket.

Gunship! 62

Comanche Hokum 58

TELJES JÁTÉK

8

FALLOUT 2™

Ebben a hónapban az Interplay cég klasszikusa került fel a korongunkra. A Fallout 2 megjelenése évében többek között a legjobb szerepjátéknak járó díjat is elnyerte, s azt kell mondanunk, teljesen megérdemelten. A játék sötét, komor világa olyan hangulatot áraszt, mely nem csupán rabul ejti, de elgondolkodtatja az embert, s morális döntések meghozatalára kényszeríti. A fantasztikus történethez a nagyszerűen kitalált, egyszerű, de változatos fejlődési rendszer párosul, melynek segítségével a főhős valódi jellemvonásokra tehet szert. A kezdetben jóformán életképtelen kalandozó az idő múlásával egyedi képességeket sajátíthat el, melyek kiemelik a hétköznapi emberek sorából, s így esélyt kap a túlélésre még a legzordabb körülmények között is.

KÜLVILÁG

120 Levrov
122 Külvilág
128 Hálózatos játékok
130 Következő szám

TARTALOM

DEMÓK

HUNT FOR THE RED BARON

A Vörös Báró, a rettegett első világháborús Német pilóta neve minden bizonnyal ismerősen cseng mindazok számára, akik kedvelik a repülőgép-szimulátorokat. Nos, íme az újabb „csoda", a vérbeli „kutyaharc-szimulátor", amely egyszerűségével, könnyű kezelhetőségével azonnal levett a lábunkról bennünket. Nem állítom, hogy ez a demó a legszebb, amelyiket valaha láttam, de a játékélmény, amellyel megajándékoz, mindenképp egyedülálló. Egyszóval a Hunt for the Red Baron ígéretes munka, még akkor is, ha megjelenése nem igazán számíthat hatalmas visszhangra.

GUNSHIP!

Nem is kellett olyan sokat várni rá! A Microprose fejlesztői szerencsére betartották ígéreteiket, s végre kézzel fogható változattal ajándékozták meg a repülés szerelmeseit. Habár a mezőny igen sűrű ebben a kategóriában, a program mégis meglehetősen jó eséllyel pályázhat az első helyre, hiszen a profi fejlesztőmunka meghozta a gyümölcsét: a Gunship! nem csupán

egyszerű helikopter-szimulátor lett, hanem méltó folytatás gyönyörű grafikával, élethű repülési modellel és virtuális harcrendszerrel. Ezt látni kell!

DAIKATANA

John Romero legdédelgetettebb álma lassacskán valóra válik. A napokban megjelent demó is erről árulkodik.
A szerkesztőség lázban égve várta végig a telepítés óráknak tűnő perceit, majd azonnal belevetette magát a várva várt játékba.
Az üdvrivalgás azonban elmaradt, lehet, hogy túl sokat vártunk az Ion Storm reménységétől? A Daikatana demója bosszantóan és indokolatlanul lassú, játékmenete egyelőre semmilyen extravaganciát sem tartalmaz, ám ennek ellenére mi tovább reménykedünk, és várunk... hátha!

PATCHES

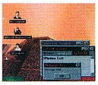
- Age of Wonders v1.36
- BattleZone 2 v1.1
- Imperium Galactica 2 v1.04HU
- Nascar Legends v1.2.0.4
- Nascar Racing 3 v1.2.0.4
- HomeWorld v1.05
- NFS High Stakes v4.44
- Settlers III v1.59
- Sim Theme Park 2.0
- Majesty Update #2
- Soldier of Fortune v1.04 Beta

ROVATOK

- Quake
- StarCraft - Warcraft Total Conversion
- Heroes of Might & Magic
- Autó szimulátorok
- Bonckés - HomeWorld
- Final Fantasy VIII
- 3D Mánia
- 3D Studio MAX
- Műhelytitkok
- Pascal
- Linux
- Sci-Fi.HU
- Zeneszerkesztés

DEKSTOP THEMES

- Blade Runner
- Dolphin Play Fellows
- Kyodai Mahjongg Active Desktop
- Little Angel
- PokeMon
- Return to Pooh Corner
- StarTrek



SCREEN SAVERS

- Matrix4
- Outer Colony
- Stars3D v3.0
- Ocean View
- Particle Systems
- 3D Liquid Desktop
- Maya Paint Effects
- Energy Saver - DPMS Screen saver

CHEATS & TRAINER

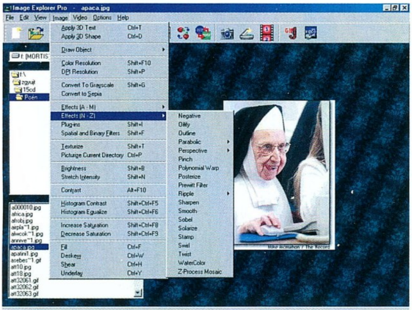
- Aliens vs Predators Gold - Trainer
- Evolva - Trainer
- Excessive Speed - Trainer
- NFS Porsche Unleased - All cars and Evolution Trainer
- Rogue Spear Urban Operations - Trainer +4
- Starlancer - Trainer
- Tachyon The Fringe - Trainer
- Dogs of War - Money Trainer
- Flying Heroes - Money Trainer
- Lemmings Revolution - Trainer
- NerfArenablast - Cheat Codes
- Rally Masters - All Cars and Tracks Cheat
- Starlancer - All missions Cheat
- Soldier of Fortune - Savegame Collection
- +CheatZone

EXTRA

- PC Guru Online (Közkívánatra, ismét!!!)
- 100 Mb Unreal Tournament pálya
- Alone in the Dark 3 - Futás javítás
- Star Trek: Armada - MAP Editor
- ICQ 2000a beta v.4.29 Build #3140
- Imperium Galactica 2 - Fonix küldetés
- Nox - Multiplayer térképek
- Sudden Strike - új küldetés a demóhoz
- Rogue Spear: Urban Operations - 35 új küldetés
- Heaven 7 - 64k demó
- Programok, amiket Ti Küldtetek...

CDH IMAGE EXPLORER PRO V4.35

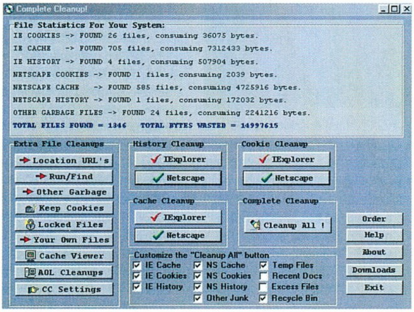
Valódi kis ezermestert köszönthetünk a CDH Image Explorer Pro v4.35-ben. A program amolyan mindent egybe típusú Multimédiás alkalmazás, mely hasznos segítőtársunk lehet a kép-, hang- és videoszerkesztésben.



Több mint hetven formátum ismerete mellett több száz szerkesztő funkció áll rendelkezésünkre, és mindezek mellett a program Adobe Photoshop kompatibilis plugin támogatása külön figyelmet érdemel.

COMPLETE CLEANUP 4.22

A cookie-k vagy a web böngészők cache-ének nyomán más is könnyedén megtudhatja, hogy az utóbbi időben merre kalandoztunk, ami persze nem mindig kívánatos. Ezt elkerülendő, ha a Complete



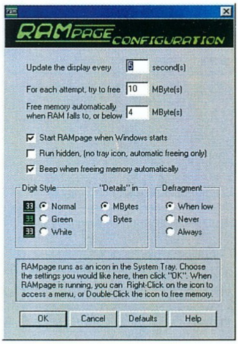
CleanUp 4.22 nevű programot használjuk, minden árulkodó nyomtól megszabadulhatunk, mellesleg a cache-file-ok törlésével még némi helyet is felszabadíthatunk a Winchesterünkön. Természetesen így minden gyorsítástól megszabadulunk, ám titkainkat megőrizhetjük.

EVOLUTION 1.0

Az Evolution 1.0 érdekes próbálkozás, mely nem a meglévő Windows kezelőfelületet szabja át, hanem mellette különálló, teljes képernyőt elfoglaló alkalmazásként fut. Akik unják a régi kezelőfelületet, és valami újra vágynak úgy, hogy szeretnék azért a régit is biztonságban tudni, azoknak ajánljuk ezt a programot.

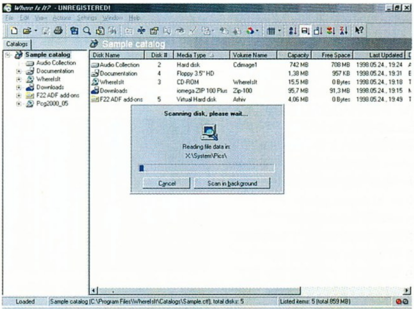
RAMPAGE V1.4

Mint tudjuk, a memóriából sohasem elég. Kár szépítenünk rajta, bizony a Windows falja a memóriát. Néhány program pedig a lefutása után is ott marad, és ez kevesebb memória esetén bosszantó bajokat okozhat. RAMPage v1.4 futása közben a tálcára kuporodik, és apró csíkkal jelzi, hogy mennyi szabad memóriánk van még. Az egér jobb gombjával rákattintva kis menü bukkan elénk, melyen keresztül "kipucolhatjuk" a memóriát, és elvégezhetjük a program konfigurálását.



WHERE IS IT V2.16A

Ha a fejetlenség úrrá lesz rajtunk, amint a szobánkban púposodó CD-, floppy- és winchesterhalomba túrva megpróbálunk



egy bizonyos programot meglelni, akkor ideje feltelepíteni a gépünkre a Where is it nevű apró alkalmazást. A program Lite verziójával már eddig is találkozhattatok a Guru CD-ken, mert mint bizonyára észrevettétek, mi is ezt használjuk a Pc-Guru CD-k nyilvántartásához. A most korongra kerülő verzióval saját katalógust is készíthettek saját CD lemezeitekről. A program bármilyen adathordozó adatait képes nyilvántartásba venni, melynek elkészítése roppant egyszerű: elegendő megadni a kívánt meghajtót, melyről a program elkészíti a katalógust. Ez a katalógus tartalmazza a könyvtárak, fájlok listáját (tömörített fájlokon belül is) továbbá a különböző leíró fájlok (pl.: file_id.diz) szövegét. Az így elkészült katalógust manuálisan is továbbalakíthatjuk.

WINZIP 8.0 FINAL

A tömörítés elengedhetetlen része a számítástechnikának. A WinZip az elsők között jár e téren, de a készítők még mindig találnak rajta javítani, bővíteni valót, így most a CD-n köszönthetjük a WinZip 8.0 Final, azaz végleges verzióját.

FALLOUT 2

StartBox

Fejlesztő: Black Isle Studios
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com

„Sötét világban élünk, őseink átka reánk szállt. Az emberiség sose volt képes békében élni, vérében van a pusztítás. Egyvalami tartotta csak vissza fajtája végső megsemmisítésétől, a félelem. Ugyanaz a félelem, mely arra kárhoztatja, hogy mindenütt ellenségeket keressen, egyben arra is kényszeríti, hogy mások mellett keressen menedéket, s kényszerű szövetségeket kössön. Ez sokáig kordában tartotta az indulatokat, az időnként kitörő kisebb-nagyobb vérengzések segítettek enyhíteni a feszültséget, ám az idők során túl sok halmozódott fel belőle, s ez a hatalom érzetével párosulva mindennél veszélyesebbé tette. Elég volt egyetlen őrült lépés, hogy minden véget érjen, egyetlen elszánt diktátor, ki szorongatott helyzetében összeszedte bátorsága maradékait, s megtette a végső lépést: kilőtte az első atomrakétát.

A csapást ellencsapás követte, s az ily módon beindított láncreakció végül mindent romba döntött. Egyetlen hely sem maradt az egész világon, mely megmenekült volna, órák alatt hamu és halványan világító radioaktív szemét borított mindent, az egykor oly termékeny bolygó halott síkságok végeérhetetlen tengerévé vált.

De a főnix újra éledt, száz évvel a katasztrófa után az óvóhelyek kapui megnyíltak, s az első, sápadt emberek lassú, botorkáló léptekkel léptek ki a perzselő napfényre. Sokan közülük képtelenek voltak alkalmazkodni a szinte elviselhetetlen feltételekhez, még az egykor modernnek számító felszerelések sem tudták életben tartani őket, ám lassan kialakult az ellenállóbb réteg, mely megvetette lábát, s felélesztette a Földet. Elképzelni sem tudom, miből merítettek erőt, talán a hit hajtotta őket, hogy gyermekeik vagy azok gyermekei már jobb világba születhetnek, de lehet, hogy csupán az életösztön működött

bennük. Bárhogy legyen is, nem adták fel a harcot a természettel, hozzáláttak az újraépítéshez.

Akadtak persze, kik nem törődtek a jövővel, ők a jelenben akartak mindent megkapni. Belőlük banditák lettek, s velük együtt a harc is újraéledt. Hogy képzelhettük, hogy eztán a dolgok máshogy alakulnak? Hogy lehettünk olyan naivak, hogy elhiggyük, ebben az új világban nagy megpróbáltatások várnak ránk, ám a végén talán elérkezik az ősi álom, az aranykor, a földi éden, melyben nem az erőszak az úr!

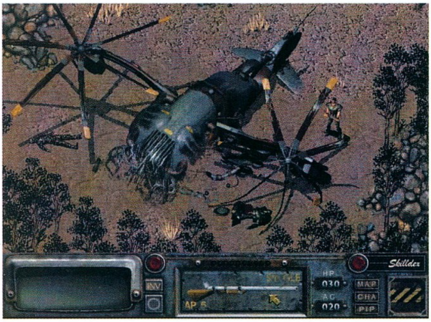
... De nem szabad feladnunk a reményt, ez minden, ami maradt nekünk. Kommunánk történetében már előfordult, hogy ki kellett küldenünk valakit, segítsen elkerülni a mindnyájunkat fenyegető véget, most ismét erre kényszerülünk. Ti is tudjátok, a legutóbbi támadás során a teljes élelmiszerkészletünk

megsemmisült. Nem kelhetünk mindnyájan útra, hogy új élőhelyet keressünk, téged bízunk meg, Kiválasztott, légy te megmentőnk, keress fel más embereket, hátha ők még őrzik őseink csodáját, az Édenkert Csomagot, mely élettől nyüzsgő humusszá változtatja a száraz homokot, meggyógyítja a beteget, s fennen hirdeti az Élet dicsőségét! Bízunk benned, ne hagyj cserben minket!"

Ez alkalommal könnyű a dolgom, hisz olyan játékról kell írnom, melynek első része alig pár hónapja jelent meg a GURU mellékleteként. Annál nagyobb volt az örömöm, mikor megtudtam, hogy sikerült megegyezni a kiadóval, a Fallout 2 legyen a következő szám meglepetése.

Akárcsak az első, ez az epizód is számos díjat nyert, sőt, a legtöbb lap nem csupán elismerően, de kimondottan áradozva nyilatkozott róla. Pedig a játék motorja korántsem volt korszerűnek nevezhető, hagyományos, előre lerenderelt karaktereket mozgatott izometrikus megjelenítésű területeken, ám ez valahogy senkinek se szúrt szemet. S hogy miért? Hamarosan az is kiderül.

Bár az utóbbi években a szerepjátékok száma meglepően megnőtt, ezek készítőinek jelentős része nem sokat ad az eredetiségre. Fognak valamilyen elfogadható kezelőfelületet, készítenek pár modern grafikát,



kitalálnak valamiféle közepes történetet, aztán mindezt összegyúrják, és kiadják. A kalandéhes játékos persze megvásárolja, aztán, miután pár nap alatt végigjátszotta, felteszi a polca eldugott sarkába, és felé se néz többé. Ám a Fallout 2 egészen más. Noha évek teltek el a megjelenése óta, még mindig megesik, hogy elővesze̋m, és újrajátszom. Egyszerűen képtelen vagyok ráunni a változatos feladatokra, melyekre oly sokféle megoldás létezik, hogy tizedszerre se tudnám kiismerni mindet.

Igaz, az első rész ismertetőjében már leírtam, most is ki kell emelnem a karakterek tulajdonságaiból adódó eltérő lehetőségeket. Itt az emberek nem oszthatók különböző kasztokba, a harcosok vagy a tolvajok nem különülnek el, mindent az elsődleges és másodlagos képzettségek határoznak meg. Tehát a csupa izom, ám lassú gondolkodású utcai verekedő nem elnöki beszédnek beillő szónoklatokkal fogja fegyverletételre felszólítani ellenfeleit, ő egyszerűen odasétál hozzájuk, és pár jól irányzott jobbegyenessel kiüti őket. Ugyanakkor a tökéletes koncentrációs képességgel és éles szemmel rendelkező személy értelemszerűen inkább távolsági fegyverek használatára koncentrál, melyekkel hihetetlen pontossággal képes több száz méterről lepuffantani a mit sem sejtő mutáns őröket.

Persze, ebből a játék kezdetén még nem sok jelentkezik, épp az benne a szép, hogy a folyamatosan fejleszthető másodlagos tulajdonságoknak és különféle módosítóknak köszönhetően fokozatosan formálhatod hatékonyabbá embered. Soha, egyetlen játékban sem találkoztam ilyen részletesen kidolgozott és érdekes rendszerrel, merem állítani, hogy még a hagyományos AD&D játékoknál is szórakoztatóbb, sokkal jobban alkalmazkodik a számítógép nyújtotta lehetőségekhez.

Mégis, ami leginkább megragadott, az maga a történet volt. A játék sötét, komor jövőképet fest, a teljes emberi civilizációt romba döntő atomháborút követő időszakba repít. Bár a maroknyi csoportokba verődött túlélők nap, mint nap az életükért küzdenek, kevesekben van elég erő, hogy rendületlenül nézzenek szembe a kihívással. Sokan vannak, kik erőszakkal próbálják elvenni mások munkájának gyümölcsét, mások kétségbeesésükben drogokhoz menekülnek, vagy áruba bocsátják testüket, s természetesen vannak, akik épp ezekből a szerencsétlenekből húznak hasznot.

A világunkban létező gondok itt hatványozottan jelentkeznek, nyers durvaságuk gyakran állítja kényszerű döntéshelyzet elé a kalandozót: behódol-e a kísértésnek, és beáll a kizsákmányolók közé, remélve, hogy a cél végül szentesíti az eszközt, vagy kitart elvei mellett, s ezáltal talán még nagyobb bajt hoz azokra az emberekre, akiken segíteni szeretne.

Nem létezik jó és gonosz, nem az erény és a romlottság vívja párharcát, ebben a játékban az ember található, amint a sötétben vakon botorkálva, rettegve, de mégis hajthatatlanul tör előre, s nem hajlandó észrevenni, hogy fogalma sincs, hová tart.

Nem sok egyéb játékot ismerek, mely igazi gondolatokat hordozna magában, legtöbbjük „csak” mese, mely elvarázsol, s szemellenzővel takarja el a valóságot, ám a Fallout mindkettőre képes. A részletek felett elsuhanva tekinthetjük hétköznapi, bár erőszakos játéknak, de mélyére tekintve felfoghatjuk akár életszimulátorként is, mely – ha csak rövid időre is – felnyitja a szemet, s talán tanulhatunk belőle valamit.

Bird
bird@vogel.hu

DIABLO 2 BÉTATESZT

StartBox

Fejlesztő: Blizzard North
Kiadó: Blizzard
Megjelenés: 2000. július
Web: www.blizzard.com

Oly sok hónapja már, hogy Diablo, a Terror lordja megszerezte a Lélekkövet, s a fiatal Abrecht testében lakozva erejével és a mindenható mágia ígéretével hatalma alá vonhatta Lazarust. A mélység labirintusaiban mégsem gyűjthette össze erőit, mert született oly halandó, ki képes volt e létformában elpusztítani őt. A hős győzelmébe rejtett átkával keletnek indult akkor…

Mi történt vajon vele, képes volt-e elviselni, s emberként túlélni testébe vont súlyos terhet? Mi lett a démont homlokába ölelő lélek sorsa? Azóta is kavarognak bennünk a kérdések, melyekre a hosszú várakozás után, remélhetőleg heteken belül megkapjuk a választ…

Ama szerencsések közt lehetek, akik részt vehetnek e legendás program tesztelésében. Bátran használom e jelzőt, hogy legendás, hiszen a játék még napvilágot sem látott, máris százezrek remegnek érte, várva a pillanatot, mikor a tettek mezejére léphetnek, s harcba szállhatnak a gonosz hordái ellen. Ez nem véletlen, annak idején a Diablo kategóriát teremtett, s aki valaha is elkezdte, biztosan a vonzása alá került. Az akció, a kaland, a kihívás és ezek hangulatának megteremtése oly professzionálisan sikerült a Blizzard fejlesztőinek, hogy a program még most is az egyik legnépszerűbb, ingyenes online játék.

A meghirdetett bétateszre természetesen sokszoros volt a túljelentkezés, és bármi is volt a kiválasztás kritériuma, le a kalappal. Játékszerveren ilyen jó társasággal még nem találkoztam. Igazi közösség jött létre, melyben a cél nem önös érdek, hanem a játékélmény minél magasabb szintre emelése, s a Diablo 2 tökéletesre csiszolása volt. De erről majd később…

E cikk természetesen a tapasztalataimról szól majd, s kicsit felcsillantja az ígéreteket is. Ezért nem tudok nyilatkozni például az egyjátékos opcióról, illetve a karakterek tulajdonságainak kiegyensúlyozottságáról, hiszen ez utóbbi például még nagyban a bétateszt függvénye. Éppen a napokban gyengítették le a charged bolt sebzését, aminek a varázslónőm bizonyára nem örül majd, ráadásul csaknem minden skill használatának mannaköltsége is megnőtt.

KEZELÉS ÉS IRÁNYÍTÁS

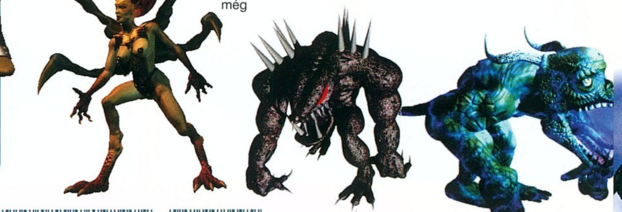
Amikor tavaly az E3-on kipróbáltam az akkor elvileg 70 %-os készültségű játékot, igen nagy gondban voltam, hiszen az első rész gyorsbillentyűi még bennem voltak, ujjaimban bizseregtek. Most ezek még véletlenül sincsenek ugyanott, de az új rendszert gyorsan meg lehet szokni, ha az ember nem csupán perceket, hanem órákat játszik. Mivel jelentősen fejlesztették a program szerep- és kalandjáték elemeit, semmiképpen nem elég, ha csak az egeret használod. Bár elvileg mindent megoldhatsz így is, de a szörnyek garantáltan nem várják meg, míg szép lassan kijelölöd a haláluk módját…

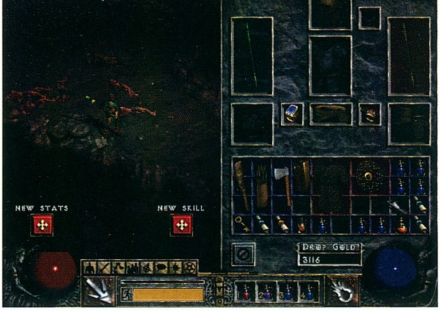
Na jó, nem kell megijedni, azért nem repülőgép-szimulátorokat megszégyenítő kezelést kell elképzelni, pusztán a hasznos, gyakran használt tevékenységek kaptak gyorsbillentyűt. Például a futáshoz nyomva kell tartanod a Ctrl-t, a C behozza a karakter adatait tartalmazó képernyőt, a számok segítségével gyorsan behörpölheted az övedbe rejtett italokat, az Alt kijelöli a földön szétszórt tárgyakat (rendkívül hasznos opció), a numerikus billentyűzet számaival karaktered különböző, gyakran használt mondatokat kiált – például segítség, köszönöm, neked, kövess, bocsánat, viszlát – a Shift lenyomásáig nem mozdulsz az adott pontról stb.

Akik esetleg kétségbeestek volna mégis, ne tegyék, hiszen mindez egyéni ízlés szerint konfigurálható is! :)

TESZT: *A kezelés és irányítás téren a tesztelés során eddig nem sok gondom akadt, bár a bugok közt mondjuk lejelentettem, hogy bizonyos ablakok megnyitásakor a chat opció, tehát a társaidnak küldött üzenet beírása lehetetlenné válik, vagy olykor a beírt szöveg meg sem jelenik. De ez nem vészes, biztos hamar megoldható hiba.*

Itt említeném meg, hogy a kicsit megváltoztatott automap rendkívül jól használható, ennek segítségével könnyedén láthatod csapattársaidat, s a program automatikusan jelöli számodra a fontos helyeket is (szentélyek, labirintusok bejárata, kulcsfontosságú tárgyak stb.).





ÚJ HŐSÖK

Tudom, sokak számára már az unalomig ismételtem, mégis fontosnak tartom leszögezni, nincs lehetőség, hogy áthozd oly rég dédelgetett karakteredet a Diablo 2-be. Öt teljesen új típus közül választhatsz majd ebben a történetben, de megsúgom, mégsem veszítjük el teljesen e karakterosztályok képviselőit, mert az első epizódban zsiványok, a másodikban harcosok, s harmadikban varázslók szegődhetnek mellénk...

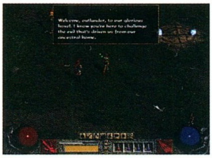
Vegyen hát mindenki érzékeny búcsút karaktereitől, s ismerkedjen meg az új kínálattal, melyet mindjárt tapasztalataimmal együtt ismertetek, csak még elmondom, hogy a Diablo 2-ben csaknem garantáltan nincs két egyforma kalandozó. Mégpedig azért, mert nem csak a főtulajdonságok közt differenciálhatsz, hanem a jártasságok terén is eldöntheted, miben legyen hősöd több, milyen képességeit (harminc lehetőség!) fejlessze mesteri szintre (vagy esetleg értsen több mindenhez is, ám csak kicsit).

Az alaptulajdonságok nem sokat változtak, az erő, az ügyesség és a vitalitás maradt, ám a mágia helyett ez alkalommal energia szerepel. A limit megszűnt, az egyes tulajdonságok nincsenek határok közé szorítva. Nincs is rá szükség, hiszen az egyes karakterosztályok más és más lehetőséget kapnak, nem kell félni attól, hogy tűzlabdákat eregető barbárral, vagy zombikat idéző paladinnal találkozunk...

Az egyes képességek fejlesztésének lehetősége legtöbbször minimum feltételekhez kötött, s karakterosztályonként három csoportra oszlik. Képtelenség mindent leírni, a lényegre szorítkoznék.

Az amazon

Akik kedvelték annak idején a zsivány karaktert, ezt a hölgyet is szívükbe zárják majd. A főleg távharcra született nőszemélyek dárdák, íjak és védőmágiák használatára szakosodhatnak. Én a másodikat választottam, így amazonom hamarosan tüzes



nyilak záporát zúdította ellenfeleire (a jégsebzést okozó, saját készítésű íjammal halálos kombó volt). Hasznosnak találtam még a több nyílvessző kilövésének lehetőségét is. Kalandjaim során találkoztam mesteri dárdavető amazonnal is, aki mérgező vagy éppen villámoktól cikázó fegyverét halálos pontossággal döfte a szörnyekbe. Ezzel a karakterosztállyal játszani jó, és élmény velük csapatba kerülni is... :)

A barbár

A nyers fizikai erő megtestesítője, az egyik legnépszerűbb karakterosztály. Specializálódási lehetőségei az egyes fegyvernemek forgatásának (balta, buzogány, kard, dárda stb.) művészi szintre fejlesztése, valamint a harci képességek (ugrás, kettőzött támadás, koncentráció, őrjöngés) és a csatakiáltások. Ez utóbbiak funkciója nem csupán ellenfeleid megrémítése vagy csapatod lelkesítése, hanem némelyik segítségével holtak testéből gyógyitalokat nyerhetsz, sőt rejtett kincseket is találhatsz.

A varázsló

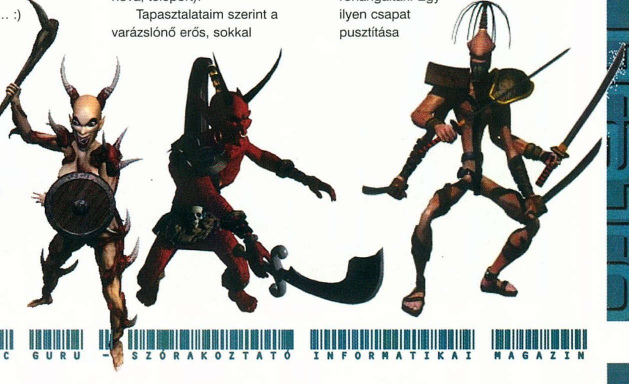
E karakterosztály tagjai szó szerint a gyengébb nemet képviselik, lévén hölgyek és sebezhetők. A törékeny test azonban óriási hatalmat rejt,

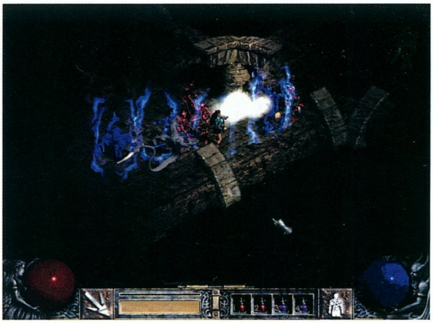
mégpedig a varázslatokét. Ezek a lányok az elemi mágia három részében válhatnak specialistává (tűz, fagy, villám). A tűz főleg a támadás, a pusztítás, míg a jég alapú varázslatok inkább a bénítás és a védelem eszközei lesznek (bár ha erre specializálódsz, magas szinten akár jégviharokat is kavarhatsz). A villámló igék közt lesz a legtöbb ismerős (charged bolt, telekinesis, nova, teleport).

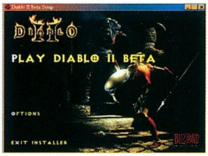
Tapasztalataim szerint a varázslónő erős, sokkal életképesebb az alacsony szinteken, mint a Diablo mágusa volt. Varázslatai parti esetén nem sebzik társait, így az egyik legjobb partner. Mielőtt pedig megrémülnétek, elmondom, hogy a kedvenc bűvigék csaknem mind megmaradtak, csupán új nevet kaptak (pl. mana shield – energy shield, guardian – hydra).

A nekromanta

Bevallom, nehezen szántam rá magam a nekromanta irányítására, hisz eme osztály képviselői eddig oly távol álltak tőlem... Ám Skelsum az első szintlépés után megváltoztatta előítéleteimet. Már belátom a holtak animálására képes nekromancia "szépségeit", és elismerem, ez tagadhatatlanul az egyik legjobb karakter (szerepjáték szempontjából is). A komor árnyakat idéző mágus fejleszthető képességei az átkok, a csontmanipulációk - mérgezéssel kombinálva – és természetesen az idézések. Mivel én ez utóbbit fejlesztettem mesterszintre, kezdem ezzel. Az első idézhető teremtmény a csontváz volt, melyekből hatos szinten már ötöt is tudtam kontrollálni, méghozzá nem csak alacsony szinten (hiszen az ehhez kapcsolódó "skeleton mastery"-re is fordítottam skill pontot). A következő idézhető lény a gólem, majd a csontvázmágus volt. Mit ne mondjak, találkoztam csaknem húszas szintű nekrókkal akik valóságos sereggel rohangáltak. Egy ilyen csapat pusztítása







döbbenetes, a túlélés mégsem biztos, hiszen maga a varázsló fizikailag gyenge. A másik két képességosztállyal is érdemes foglalkozni, hiszen a csontokból nagyszerű pajzs, dárda, fal, sőt börtön is készíthető. A mérgezéseket nem próbáltam. Az átkok növelik a sebzéseid arányát, csökkentik a célpont látóterét, összezavarják, legyengítik, lelassítják ellenfeleidet. Csapatban olykor talán hasznosabb, mint a csontváz sereg, de a nagyobb gólemek elérését célul tűzve én az idézéseket fejlesztettem...

A lovag

Gondolom, sokan tudjátok már, hozzám a gyógyításra képes kalandozók állnak legközelebb. Mivel a Diablo 2-ben sem pap, sem druida nem szerepel, a paladinok maradtak. E nemes lelkű harcosok bátran merem mondani, hogy az összeszokott csapatok talán leghasznosabb tagjai, mert erejük, és harcművészetük mellett imáikkal, s aura-kisugárzásukkal mindenkire jó hatást gyakorolnak. Képességeik fejlesztésének három iránya lehet: védőaurák, támadóaurák és hadászat. A lovagok természetesen mesterszintre fejleszthetik élőholtak elleni támadásukat, de képessé válhatnak egyetlen döféssel több szörnyet is elpusztítani, vagy fegyvereiket megáldani is. Az aurák közül néhány: erő, pusztító tűz, áldás, koncentráció, fanatizmus, tisztítás (az egész csapatban gyorsítja a mérgezések és betegségek gyógyulását!), meditáció (a manna regenerációt növeli, szintén mindenkiét, aki vele van!)...

Rendkívül sok irányba fejleszthető karakter, társként és irányított hősként egyaránt nagyon szimpatikus.

KÜLDETÉSEK ÉS HELYSZÍNEK

Mint gondolom, már mindannyian tudjátok, a Diablo 2 négy fejezetre tagolódik. Ezek lineárisan követik egymást, tehát például csak az Act I teljesítése után juthatsz a II-be. Elvileg azonban lehet majd visszafelé is menni, bár szerintem nem sok értelme lesz...

A küldetéseket a legkülönbözőbb módon kaphatod meg (parti esetében elég az egyik karakternek beszerezni, automatikusan vonatkozik a közösségre): NPC-től (a fejük felett megjelenő felkiáltójel figyelmeztető jel), vagy adott helyszínre érkezéskor. Ekkor az ún. küldetésablakban színes ikon jelenik meg, ahol mindig megtalálod a tennivalókat. Ha részfeladatot már teljesítettél, akkor azt is, mi a további teendő. A megoldott küldetések végül kőbe vésetnek...

A bétateszt során a lehetőségeink korlátozva voltak, így nekem is "csak" az első fejezet küldetéseit volt szerencsém teljesíteni. Álljon itt most e hat feladat rövid leírása, hogy lássátok, cseppet sem egysíkú, unalmas favágásról van szó.

A gonosz fészke

Blood Moor komor vidékén kellett megkeresni ezt a labirintust, melyben nem volt más a feladat, mint megtisztítani a helyet a szörnyektől. Itt szinte lépni sem lehet a zombiktól és csontvázaktól, s akadt néhány méretesebb ellenfél is. Nagyon ritkán találkoztam nevesített szörnyekkel ebben a labirintusban, melynek kitakarítása talán a paladinoknak okozhatja a legnagyobb örömet.

A jutalmat a faluban Akara adta, ami konkrétan egy rendkívül értékes bónusz skill pontot jelentett, bár akkor még nem is fogtam fel, ez mekkora kincset jelent.

Öld meg Blood Ravent!

Kashya, az íjászok vezére bízott meg azzal, hogy keressem meg Cold Plains temetőjében Blood Ravent, és pusztítsam el őt. Ez cseppet sem egyszerű feladat, a hölgy ugyanis azon kívül, hogy nagyszerű íjász, szövetségre lépett a gonosszal, s képes feltámasztani a holtakat. Magányosan legkönnyebben a szintén lőfegyverekre specializált amazonommal és a tűzmágiában jeleskedő varázslónőmmel pusztítottam el őt, a paladin és a barbár is jelentős sérüléseket szenvedett, sőt még a hat csontváz által kísért nekromantának is meggyűlt vele a baja.

Viszont Blood Raven halála volt kétségtelenül a

leglátványosabb az első fejezetben látottak közül.

A jutalom is különleges, mégpedig ingyenes zsoldos (aki, míg él, követ téged), illetve az, hogy a továbbiakban Kashyánál vehetsz fel zsivány segítőket. A gond csupán az, hogy a hölgyek igen borsos áron kínálják fel szolgálataikat, s viszonylag hamar elhaláloznak. Mire ezt a küldetést teljesíted, nagy valószínűséggel nem lesz szükséged a kissé gyenge, multiplayer módban tulajdonképpen felesleges segítségükre. Elképzelhető, hogy mire a végleges verzió megjelenik, ez másként lesz. Az ötlet mindenesetre jó.

Cain megmentése

Ezt a feladatot is Kashya bízta rám, de megoldása jóval összetettebb volt, mint a gonosz rablólány likvidálása. Mindenek előtt a Komor Erdőben meg kellett találnom és érintenem egy különleges fát, melyet szörnyek hada őrzött. Ezután a kapott tekercset elvittem Akarához, aki megfejtette a nagy gonddal rótt rúnák jelentését, s elmondta, hogyan használhatom Cairn köveit. Horadrim bölcséhez az instrukciók nyomán megnyílt portálon át jutottam el. Cain megmentésében kisebb sereg próbált megakadályozni, természetesen sikertelenül. Szerencsére az aggot kiszabadulását követően nem fenyegetette veszély, s menekülése után a rablók

tanyáján megtaláltam őt. A jutalom kettős. Egyrészt fontos információkat kaptam a Gonosz terveiről, másrészt a táborban maradó Cain ezentúl ingyenesen azonosította be a mágikus tárgyakat.

Horadric Malus

Ez volt az egyik legizgalmasabb feladat. Charsi, a kovács kért meg rá, hogy szerezzem meg ezt a fegyvert számára. A monostor mélyén őrzött szerszámot azonban rengetegen őrizték. A tizenkettedik szint magasságában teljesíthető feladatnak megfelelően rengeteg varázslatot és lőfegyvert használó szörny kísérelte megakadályozni, hogy egyáltalán a közelébe jussak. Nem is szólva a gonosz kovácsról, akiről némi fogalmat alkothattok, ha felidézem bennetek Butcher emlékét. A figura hasonlít rá és pokoli erős is, szóval az adrenalinszintet jelentősen megemeli.

Ha sikerül megölnöd őt, eldöntheted, hogy megtartod a Horadric Malust vagy Charsi mágikussá teszi valamelyik tárgyadat. A már eleve varázsos és ékköves holmikon ez nem működik. Talán a végleges verzióban érdemesebb lesz később felhasználni ezt a lehetőséget, majd kiderül.

Az elfeledett torony hölgye

Kalandozásaim során fedeztem fel az oltárt, mely nyomán e feladatot megkaptam, s a Gonosz újabb szolgáját kellett elpusztítanom. A többszintes labirintus mélyén ismét szörnyhegyek vártak, s a végén maga a Countess, aki tűzfallal és egyéb nyalánkságokkal kedveskedett nekem. Azt hiszem, ha egyedül vagyok, meg is öl, de volt társam, méghozzá másik amazon…

Így aztán győzedelmeskedtünk, s bezsebeltük a rengeteg aranyat.

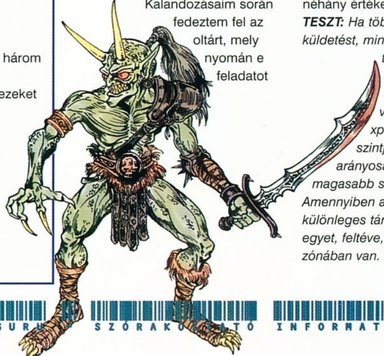
Andariel

Az első fejezet utolsó feladata a monostor mélyén megbúvó Andariel megölése. Akárcsak annak idején Diablót, őt is számos nagyhatalmú szolga védi. Ha sikerül legyőzni őt, akkor a táborba visszatérve már csak beszélni kell Warrivval, hogy a második fejezet eseményei megkezdődjenek…

A következő fejezetek feladatairól még nem sokat tudni. Az biztos, hogy a sivatagi II. és a trópusi környezetben játszódó III. fejezet szintén hat-hat küldetést kínál. A IV., záró részt még nagy homály öleli, szinte semmit nem mondanak róla azon kívül, hogy gigantikus méretű lesz.

Az viszont mindenképpen örvendetes tény, hogy az egyjátékos mód minden egyes küldetése bekerül a multiplayer módba is. Ennek kapcsán van néhány értékes tudnivaló.

TESZT: *Ha többen oldjátok meg a küldetést, mindenki kap tapasztalati pontot, aki a közelben van, azaz aktívan részt vesz a feladatban. Az xp a karakterek szintjének megfelelően arányosan oszlik meg, tehát magasabb szinten több jár. Amennyiben a jutalom valamilyen különleges tárgy, mindenki kap egyet, feltéve, hogy az adott zónában van. Ha viszont az adott*



EGY KIS TÖRTÉNELEM

Ie. 985	Megalkotják a démonkardot – Shadowfang.
Ie. 480	A Sin War megkezdődik.
Ie. 40	Inarius templomot alapít a halandók birodalmában.
Ie. 25	Mephisto seregeit ostrom alá vonják, majd megsemmisítik Inariust és követőit.
Isz. 10	Mágusok klánja alakul keleten.
Isz. 250	Bartuc, a Vér Hadura Vizjerei ellen fordul.
Isz. 515	A Hármak káoszt hoznak a halandók világába, s évszázadokon át rémuralmuk alatt tartják a keleti régiókat.
Isz. 520	Háború tör ki az alvilágban.
Isz. 1005	Elkészülnek a Lélekkövek, melyek rabul ejthetik a három főgonoszt.
Isz. 1145	Mephisto és Baal a lélekkövek fogságába esik, s ezeket mélyen eltemetik a sivatagban.
Isz. 1025	Horadrim nyugatra űzi Diablót.
Isz. 1050	Baal kiszabadul.
Isz. 1180	A nyugati birodalom megalakul.
Isz. 1240	Leoric Khanduras királya lesz.
Isz. 1245	Lazarus kiszabadítja Diablót a Lélekkő fogságából.
Isz. 1246	Albrecht testébe fogadja Diablo hatalmát.
Isz. 1250	Egy ismeretlen hős "elpusztítja" Diablót

küldetéshez kapcsolódó holmi már a birtokodban van, nem kapod meg újra és újra. (Ne aggódjatok, a kisebb alszörnyek így is számos varázstárgyhoz juttatnak, bár a megszerezhető "unique item"-ek száma sokkal kevesebb). Következésképpen ezeket továbbadni sem lehet (sem eladni, sem más játékosoknak ajándékozni).

Ha becsatlakozol valamelyik játékba, és ott a hősök már teljesítettek x küldetést, akkor azok számodra is elérhetetlenek már, tehát az adott labirintus szörnyei nem fognak újjászületni csak azért, hogy te is megölhesd őket. Ezért mi, teszterek sokszor annak megfelelően neveztük el a megnyitott játékot, hogy mi a cél. Ráadásul a szerveren a játékok adatait átnézve mindig látható, hogy kik vannak a birodalomban, és mióta játszanak, így ebből is következtetni lehet, van-e még értelme belépni.

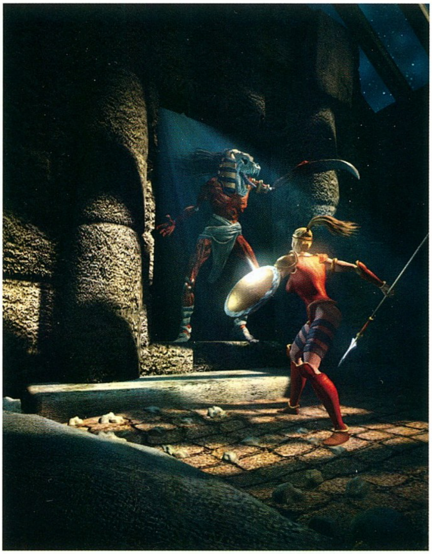
Hozzátartozik az igazsághoz, hogy mindez nem ilyen kétségbeejtő (bár ha jobban belegondoltok, egyáltalán nem az), mert ha új nehézségi szinten

játszol, mindez lenullázódik, hiszen ott a jutalom is többet ér, legyen az akár fegyver vagy tapasztalati pont.

Végül ehhez a témához kapcsolódik, hogy meg nem erősített hírek szerint készül majd kiegészítő lemez is, melyben további epizódokban folytathatjuk a kalandokat, sőt a meglévők is kiegészülhetnek új küldetésekkel.

HARDCORE GAME

A bétateszt során ez az opció akkor vált válaszhatóvá, ha teljesítetted az Act I küldetéseit. Ekkor generálhattál olyan karaktert, aki igazán magában hordozta a szerepjáték velejáróit, azaz ha meghalt, akkor számára valóban véget értek e világ kalandjai. Így aztán jóval megfontoltabban



játszott vele mindenki. Amikor e cikket leadom, a hardcore game ladder vezetője 22. szintű barbár. Minden tiszteletem az övé.

TESZT: *Ez az igazi játék. Az ötlet nagyon jó, új szintre emeli a program által kínált kihívást. Nem tudom, hogy az egyjátékos módban is választható lesz-e, de abban biztos vagyok, hogy számos multiplayer fannak okoz majd izgalmas perceket, adrenalinnövelő kalandokat. Többjátékos módban a csapat szerepe így még hangsúlyosabb lesz, s biztos vagyok benne, hogy akárkikkel nem is indulunk majd ilyen típusú kalandra. Azonban bátran kijelentem, halandónak lenni jó.*

MINDENFÉLE CSEMEGÉK

Ékkövek. A Diablo 2 igazán különleges lehetőséget kínál, ugyanis magad készítheted el mágikus fegyveredet, páncélodat és pajzsodat. No persze ez így nem egészen pontos, mindenesetre bizonyos, hogy egyébként alapban meglehetősen értéktelen tárgyakban foglalatokat találhatsz. Ezekbe illesztheted a hét ékkőtípus egyikét. Egy tárgyba legfeljebb három bűverejű kő kerülhet, s mindegyikük hatása más. Ráadásul hatalmuk fokozottan érvényesül, ha finomabb, azaz értékesebb típust használsz (itt újabb öt lehetőség van). A Blizzard, hogy fokozza a variációs lehetőségeket a kövek hatását (vegyük például a rubint) megváltoztatta aszerint, hogy pajzsba (tűzvédelmet ad), fegyverbe (tűzsebzést okoz) vagy páncélba kerülnek (életerőt növel). Első munkám, büszkeségem életerőt és mannát regeneráló sisak volt. Ez az opció igazán remek, s a maga sajátos módján a játékosok közti kapcsolatokat is fontossá teszi.

Végül csak annyit, ékkövet boltban venni nem lehet, s amit már egyszer befoglaltál, az ott is marad… :)

Oltárok. Ezen a téren akad néhány változás. Mindenek előtt, hogy az oltárok egyszerű, logikus nevet kaptak, így biztosan tudod majd hatásukat (például stamina – ideiglenes sebezhetetlenséget biztosít, experience – adott ideig kétszeres tapasztalati pontot kapsz, armor – növeli a védelmet stb.). Azonban egyik sem lesz olyan erős, azaz tartós változást okozó, mint a Diablóban volt. A legritkább és különlegesebb a "gem", melyet megérintve több minden is történhet. Ha van nálad ékkő, akkor az oltár "elveszi" azt, és magasabb szintűt ad helyette (a bétateszt során ez volt az egyetlen lehetőség, hogy csiszolt

kövekhez juss), ha nincs, akkor pedig a leggyengébbek közül ad egyet. Érdekes változás még, hogy e szent helyek némelyike újratöltődik, s akad olyan is, mely főszörnyet idéz a közeledbe, tehát a jutalomért meg kell dolgoznod.

Fegyverek, páncélok. Természetesen ezen a téren nincs igazán szembeötlő változás. Mindenesetre újdonság, hogy vannak kötöttségek, azaz bizonyos tárgyakat csak akkor használhatsz, ha karaktered megadott szintű, illetve tulajdonsága teljesíti a kívánt értéket.

Hasznos, hogy megjelent a fegyverosztály, aminek segítségével egyértelműen látható, hogy éppen zúzó, szúró vagy más kategóriájú fegyverről van szó, így biztosan a kiemelt képességeidnek megfelelőt fogod használni.

Ládák. Ha emlékszel, eddig nem akadtak a csapdákon kívül gondok a ládákkal. Most azonban kinyitásukhoz olykor kulcsra van szükség. Mivel ezeket a faluban megvehettem, és számosat találtam is, nem sok értelmét láttam az egésznek. Annál nagyobb örömmel töltött el az a privát láda, melyben néhány értékes tárgyat és aranyat őrizhettem. Ez remek és hasznos ötlet, s lehetőséget kínál az esetleg csak később használható fegyverek, páncélok biztonságos tárolására is.

Gyors teleport pontok. Senki ne ijedjen meg, még mindig nyithatunk portálokat a városba, de csaknem minden zónában lesz olyan pont, melyről átteleportálhatsz az általad már aktivált helyszínekre. Ezeket egyébként a karakter elmentésekor a szerver megjegyezte, tehát nem kellett játékonként újra felkutatni őket.

Üzlet. Ez a funkció is kicsit megváltozott, bár a boltosok még mindig négyszeres haszonkulccsal dolgoznak. Ha a kurzort a tárgyak fölé viszed, azonnal láthatod tulajdonságaikat, s azt is, a kereskedő mennyit kínál érte, vagy a javíttatás mennyibe kerül. A híreim szerint akadhat majd a városokban olyan NPC, aki Wirthez hasonlóan más, különleges portékákat kínál eladásra.

Hasznos újítás, hogy a játékosok közti csereberék külön ablakot kaptak, így nem kell bizalmi alapon ledobnod a tárgyat a földre.

MULTIPLAYER TAPASZTALATOK ÉS ÍGÉRETEK

Mivel a játékot tulajdonképpen kizárólag ebben a módban teszteltük a Battle.neten, és ezt igyekeztünk mindannyian tökéletesre csiszolni, a programon belüli, alig észrevehető, érzékeny változások hamar természetessé váltak. Vannak azonban olyan alapok, melyeket már érdemes megemlíteni.

Csapatjáték. Az átgondolt csapatrendszer új szint vitt a játékba. Alapban az egy történetben szereplő hősök nem tartoznak össze, hanem közömbösek egymás számára. Azonban alakíthatnak csapatot, illetve ellenszenvüket is jelezhetik. A partiba állásnak több előnye is van, hiszen amellett, hogy segíthetitek egymást, megosztoztok az aranyon (egyenlő arányban) és a szerzett tapasztalati pontokon is. Ez utóbbi rendszere jelenleg még meglehetősen érdekes, mert a végső csapást adó karakter

DIABLO 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

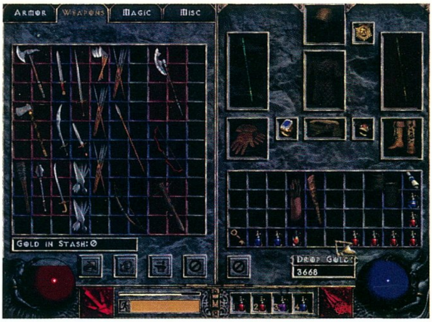
A Diablo 2 hivatalos magyarországi forgalmazója, az N-Tec Kft és a PC Guru közös játékot hirdet a Diablo 2 rajongók számára. A tét óriási, három darab eredeti példány minden idők egyik legjobban várt akció-szerepjátékából (külön kérésre a szerkesztőség tagjai dedikálják :-).

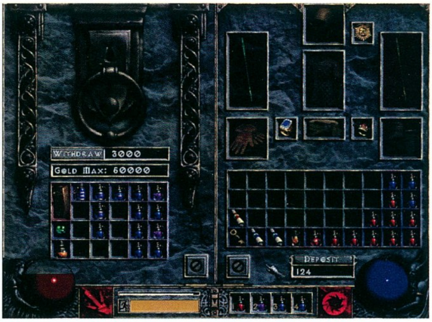
Hivatalos megjelenési dátumot még mi sem tudunk, de a bétateszt megkezdéséből arra következtetünk, hogy a nyár közepén már ki tudjuk sorsolni a szerencsés nyerteseket.

A beküldési határidő:
2000. július 1.
Cím: Vogel Publishing Kft., Pf. 210, 1300

A kérdések:
Sorold fel, milyen karaktereket indíthatsz a Diablo 2-ben.
Sorolj fel négy Blizzard játékot.
Hány CD-n fog megjelenni a játék?

N-TEC
www.ntec.hu





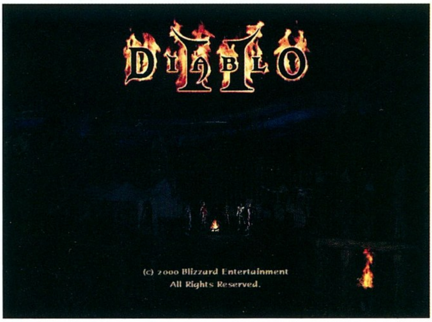
sokkal magasabb százalékban részesül, mint bármelyik társa, akkor is, ha azok jóval több sebzést vittek be. Sőt, a bétateszt során az xp szerzésének még az sem volt kritériuma, hogy az esetleg passzív hős a konkrét csata helyszínén legyen, ha azonos zónában volt.

További előny, hogy a csapattagok életerejét jól láthatod a játéktér bal felső sarkában megjelenő portréjuk alatt, s mozgásukat nyomon követheted a térképen is.

A paladinok igéi pedig vonatkoznak a parti közelben lévő tagjaira is (például áldás).

Céhek. Jelen pillanatban a tervezett, nagy mennyiségű arany felhalmozása helyett a guildalapítás feltétele az, hogy a vezér egyszer teljesítse a Diablo 2 feladatait. Ekkor céhet alapíthat a Battle.net szerverén, s közösséget gyűjthet maga köré. E játékosok számára privát zóna nyílik majd, ahol biztonságosan és bensőségesen beszélgethetnek, cserebeérélhetnek (itt párbaj lehetőség nincs, hiszen elvileg a gyűlés tagjainak száma nem korlátozott). Egy karakter természetesen csak egy céhhez tartozhat. Az még nem biztos, hogy lesznek-e rangok, s hogy melyek lesznek pontosan a céh "szintlépésének" feltételei, erről majd ha eljött az idő, szólunk...

Cheat. Mivel a multiplayer játékok karaktereit a Battle.net szerverén tárolják majd, így a csalás szinte lehetetlen lesz. Ráadásul a Blizzard megbízta a legprofibb hackereket, essenek neki a feladatnak, és törjenek fel, amit lehet, hogy így felkészülhessenek a támadásra. Gondolom, itt érzékeny pont lehet a single módból importált karakterek multiplayerré válása. Én remélem, hogy senkinek nem célja bármilyen módszerrel elvenni e játék szépségét...



JÁTSZHATÓSÁG ÉS HANGULAT

A Diablo 2 ebből a szempontból is jelesre vizsgázott nálam. Csatlakozva a Battle.net szerverre minden alkalommal hagytam, hogy a bevezető animáció lassan bevonjon a világba, s a csoda megtörtént. Már nem pusztán játszottam, képzeletem és a program segítségével magam voltam ott a világ részeként lélegezve. Tehettem ezt azért, mert a játszhatóság és az élmény a legmagasabb szintű, ahogy azt a Blizzardtól megszokhattuk. A hanghatások és a zene menthetetlenül vonnak a bűvkörbe, melyből nem is akarunk szabadulni...

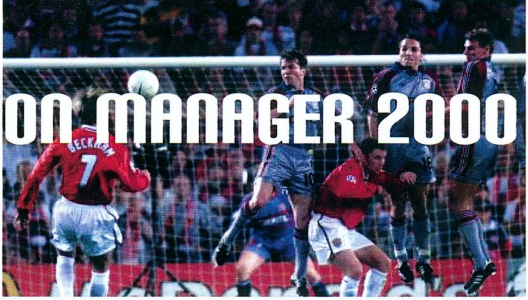
TESZT: *Ezen a téren mindössze annyi gond volt, hogy bizony gyakran lag nehezítette a játékot. Azonban lévén ez amerikai szerveren zajló bétateszt, egyetlen zokszavam sem lehetett. Egyszerűen meg kellett tanulnom a lagot kiismerve játszani. Ez egyfajta művészet, melynek segítségével a harci helyzet a szörnyek, valamint karaktered ismeretében megoldható, pontosabban túlélhető. No, ne aggódjatok, a végleges játék megjelenésekor már nem lesz szükség lagtúlélési tippekre (de ha mégis, szívesen adok párat ;))*

UTÓZÖNGE

Rengeteg finom részlet kimaradt, tudom, hiszen a felhalmozott és tapasztalt adatokkal szerintem a teljes Gurut megtölthetném... :). Ám a játék még mindig nagyon képlékeny. S gondolom, az eddigiekből is kiderült, hogy a program mennyire magával ragadott. Sokan kérdeztétek tőlem, érdemes (volt)-e várni. A válaszom egyértelműen igen. A Diablo 2 megérdemli ezt a fokozott figyelmet, s nem fogtok csalódni benne, legalábbis a multiplayer módban biztosan nem. Nem tudom, a várakozás óráiból mennyi van még hátra, de a Blizzard programja valószínűleg a nyár egyik ajándéka lesz, mely sokunk éjszakáit hetekre, talán hónapokra betölti majd. A neten néhány teszter csalódott, azt mondja, ez csupán kiegészítő vagy deluxe verzió. Szerintem egyértelműen nem az, a sok apró, finom változás és az imént felsorolt újdonságok tökéletesre csiszolják a hajdani Diablo fényét, s a végeredmény az "ős" nagyszerű alapjain nyugvó, ám új játék, melyet remélem hamarosan már ti is kipróbálhattok. (A cikk leadásakor meghirdetett stressz béta is lezajlik, mire ezt olvassátok, s ha minden igaz, a mindenki számára nyitott "open beta" is hamarosan indul.)

Lily

UEFA CHAMPION MANAGER 2000



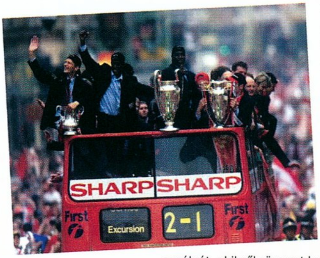
StartBox

Fejlesztő: Infogrames
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2000. nyár
Web: www.uefa.com

Futballozni jó. Bajnokok Ligája-mérkőzést nézni szinten nem utolsó dolog. Ám a jelek szerint a televízió mégsem ezen az állásponton van, hiszen annak ellenére sem közvetíti a világ egyik legkeresettebb bajnokságának keddi meccseit, hogy az ehhez szükséges jogok tudtommal a tulajdonában vannak.

Mit lehet tenni ezeken az estéken? Unatkozni? Vagy valamelyik mexikói sorozatot végigszenvedni? Ugyan – mondják a korábban számos sikerprogramot prezentáló francia Infogrames játékfejlesztő cégnél, ahol a közeljövőben megjelenő, ötletesen csak UEFA Manager 2000 névre keresztelt programmal igyekeznek enyhíteni hétközi kínjainkon.

A hasonló játékokból már megszokott, az európai labdarúgás élvonalába tartozó nagyobb nemzetek bajnokságából kiválasztott csapatokkal küszködhetünk szezonokon keresztül, sőt még az alsóbb osztályú gárdákat is kiszemelhetjük magunknak. (Az alfa verzióban helyet kapott: az angoloktól a Premier Liga, a divízió 1, 2, 3, valamint egy konferencia-csoport; továbbá a belga, a francia, a német, a holland, az olasz, a portugál, a skót és a spanyol pontvadászat első és második szintje.)



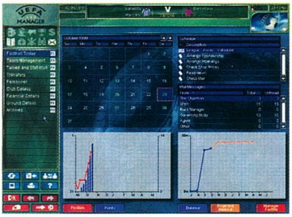
Noha a kezdő képernyő kicsiny ikonjait először megpillantván azt hihetnénk, a kezelés elsajátítása hónapokig is eltart majd, a megismerkedés után rájövünk, hogy ezek segítségével mennyire könnyedén lehet beállítgatni együttesünk minden egyes részletét. Tehát: Football Today – a naptár és a programterv mellett az ide érkező üzenetekkel tarthatjuk a kapcsolatot feletteseinkkel. Team Management – ez a menüpont külön fejezetet érdemel, mivel három külön fejezetet érdemlő részre osztható, s mert a siker eléréséhez szükséges alapvető feladatokat itt szabhatjuk ki. A team selectionben a kezdő tizenegyet, a cseréket, a csapatkapitányt, és még sok mindent lehet kinevezni, testre szabni; a team trainingben óráról órára írhatjuk elő az edzésen elvégzendő feladatokat; a pitch tactics pontban pedig jöhet, aminek jönnie kell: helyezkedés támadásnál, védekezésnél, kirúgásnál, szögletnél, úgyhogy igencsak alapos munkára nyílik lehetőségünk. S ha ez még mindig nem lenne elég, akkor a játékosainknak előírhatjuk, hogy egy nap hány percet(!) töltsenek a különböző feladatok gyakorlásával. Nagyon komoly.

Megemlítenék még néhány lehetőséget: statisztikák, játékosbörze (transfer), sőt edzők, orvosok után is kutathatunk, valamint a Financial Detailsben klubunk üzleti életét igazgathatjuk.

A felsorolással egyetemben a játék pozitív oldalának taglalása most véget is ért...

Következzenek a negatívumok.

Kezdem azzal, hogy az első megméretéskor pillantottam meg a jobb felső sarokban helyet kapó képernyőt, amelyen lehetett volna valami csodásan megrajzolt stadion, ehelyett azt kísérhettem figyelemmel, amint labdarúgóim előbukkannak a játékoskijáróból, majd apró és csúnyácska emberkék lepik el a pályát, akikről rögvest bebizonyosodik, hogy mit sem értenek a labdarúgáshoz. Bizton mondhatom: ha a Magyar Kupa elődöntőjébe jutott Tápiószentmártonnak volna fiókcsapata, meggyőzőbb teljesítménnyel rukkolna elő, mint ezek a szerencsétlenek. (Csak azt mondja meg nekem valaki, miért próbálják vizuálisan is rám erőltetni azt, amit a jelenlegi technikai eszközökkel nem lehet: ameddig az efféle játékokban nem közelítik meg a filmszerűséget,



addig csak amortizáló hatást érhetnek el.) Botrányos látni a csatáromat, ahogy egymagában kocog az ellenfél tizenhatosán – ugyan, ez inkább vánszorgás: egy úthengerrel el lehetne ütni –, majd senkitől sem zavartatva két és fél méterről a kapusba lő. Törni-zúzni tudnék.

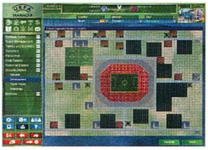
A második félidő elején két góllal vezetek, jobb lesz, ha visszaveszek a tempóból – gondolom –, csakhogy nincs rá lehetőségem... Ha a szünetig nem szerzek előnyt, a továbbiakban is ugyanazzal az elánnal kell rohannom előre, mint azelőtt. Úgy tűnik, az edző utasítása nem számít.

Végül is nem menedzserprogramról van szó!

Mondanom sem kell, ellenfelem kiegyenlített. Annak ellenére is, hogy míg mi huszonhatszor találtuk el a kaput, a riválisunk csupán hatszor. (Akármennyire is erős gárda a Barcelona, szerintetek ez a huszonhat egy csöppet sem túlzás?)

Később kíváncsi voltam, mi az elnökség véleménye a szombaton látottakról. Semmi. Nincs véleménye. S az a legszebb az egészben, hogy sosincs. Ha netalántán az elöljárók mégis akarnának mondani valamit, azt én sosem fogom megtudni, mert nem teszem meg nekik azt a szívességet, hogy miközben a csapat körüli teendőkkel foglalatoskodom, szánok arra is időt, hogy minden áldott alkalommal végigböngészem a postámat, s kiszelektáljam a használható infókat. Miért nekem kell ez után is „rohangálnom”?

A stratégia érzékenységét, azt, hogy a játékosok akképp teszik-e dolgukat, ahogyan én szeretném, sajnos nem sikerült letesztelnem, mert az alapbeállításban szereplő, tetszőlegesen kiválasztott felállás módosítását a játék – talán a kezdetleges állapot okán – nem engedélyezi. Ahogy egy posztról elmozdítottam az embert, az összes futballista ott maradt a helyén: egyenként kellett a pálya



huszonöt részre osztott területén mind a tizenegy játékost a labda mozgásához viszonyítanom. Ez testvérek között is kétszázötven egérkattintás (a kapust nem babrálva). Ráadásul így sem sikerült elérnem egyebet, minthogy például szögletrúgáskor hiába zavartam előre a jól fejelő védőmet, mindössze az egy szem csatárom helyezkedett a tizenhatoson belül, majd' tucatnyi védő gyűrűjében. Gondoljátok, sikerült a labdába fejelnie?

Mivel őrületes futball-fan vagyok, a program első elindításakor még a hátamon lévő kevéske szőr is az égnek állt. A halk szólamok egyre csak erősödnek, vonós hangszerek csendülnek, a Bajnokok Ligájának hivatalos muzsikája lassacskán kibontakozott. Pazar.

Ám a lelkesedésem – minél többet dekkoltam a gép előtt – fokozatosan lanyhult. Végül az előző bekezdésben taglalt élmény is alábbhagyott, mivel az „évekig tartó” munka idején mindvégig ezt a dallamot kellett hallgatnom. Előbb-utóbb olyannyira andalítóvá vált, hogy a készítők szinte felszólítottak: Kapcsold már ki!

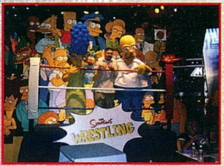
A gyönyörűen megrajzolt hátterek és ablakok nem kárpótolnak a bajokért. Erre szokás mondani: mit ér a külcsín, ha a belbecs olyan, amilyen. Jópofa, animált ikonokat találunk a Team Management menüben és a találkozó statisztikai lapján; megrajzolták az összes klub mezét – ezekre szponzori szerződés megkötése nyomán akár feliratokat is tehetünk –; mindenre kiterjedő részletességgel szolgálnak a futballistáink tudásáról; eredményeinket grafikonokon elemezhetjük. S hab a tortán, hogy a derbiket – még teljes képernyőn is – nyolc kameraállásból követhetjük figyelemmel.

Ezzel szemben a fontosabb részekre kevesebb idő jutott, a fejlesztők elvesztek a részletekben. Pedig ha nem csupán a torta habjára figyelnek, most nem titeket bombázlak a panaszaimmal, hanem a kapusokat a labdával.

Rob

1954 nyara nemcsak az Aranycsapat történelmi, világbajnoki döntőben elszenvedett veresége miatt jelentos esemény, hanem azért is, mert abban az évben, június 15-én, a svájci Bázelban megalakult az azóta az egyik leghatalmasabb sportági egyesülésse fejlodo Európai Labdarúgó Szövetség. A ma már mintegy 51 tagországot tömörito UEFA 46 éves múltja során számolatlanul hozta a futballt alapjaiban meghatározó döntéseket: 1955-ben útjára indította a BEK-et, majd a Vásárvárosok Kupáját – ezt a vetélkedot hívták a késobbiekben annak 1999-es megszunéséig Kupagyoztesek Európa Kupájának –, s aztán jött az UEFA Kupa.

1990 óta a svéd Lennart Johansson áll a szervezet élén. O felismerte az olaszországi világbajnokságot követoen, hogy a sportág további fejlodéséhez elengedhetetlen a gazdasági alapokra való átállás. A BEK-et átszervezte, létrehozta a Bajnokok Ligáját, s ezzel ismét a támadó szellemu futballnak teremtett jövot. Ám manapság mégis veszélybe került az UEFA kontinentális hegemóniája. A G-14 nevet viselo, a legnagyobb európai klubokat magába foglaló csoport azt fontolgatja, hogy az UEFA keretein kívül saját bajnokságot szervez mondván: a több millió dollárt éro játékosait ne kelljen a nemzeti együttesekbe delegálnia, s azok válogatottban elszenvedett sérüléseiért súlyos árat fizetnie. A G-14 mindinkább közelebb kerül az önállósodáshoz. Hogy ennek magakadályozására van-e Johanssonnak stratégiai lépése, azt még nem tudni, de a válogatott csapatok létfenntartásához az UEFA-nak mielobb tennie kell valamit.



BEVEZETŐ

Újabb Los Angeles-i kiállításon vagyunk túl. Három nap őrület, melyen részt venni minden játékos nagy álma. A PC Guru csapata különösen felkészült az idei kiállításra, hiszen tudtuk, hogy a játékok száma minden rekordot meg fog dönteni. Több, mint kétezer újdonságot mutattak be, s így a három nap alatt nem igazán tudtunk leállni nézelődni. Részt vettem már jó néhány kiállításon, de a játékok minősége szempontjából ez vitte el a pálmát. Hihetetlen mennyiségű PC-s játékot láttunk, s biztosíthatok mindenkit, hogy az elkövetkezendő évben nem fogunk unatkozni. Jól látható, hogy a fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a többjátékos üzemmódra. Szinte nem is volt olyan fejlesztés, melyben ne lehetett volna összemérni az erőnket a társainkkal. Szerencsére nem feledkeztek meg azokról sem, akiknek nincs lehetőségük vagy kedvük összekötni a gépüket másokkal.

A másik érdekesség, amelyet megfigyeltünk, az volt, hogy kezdik rendesen keverni a stílusokat. Szinte nem láttunk olyan játékot, melyben ne ismertük volna fel kettő vagy még annál is több stílus ismertetőjegyeit. A Hasbro X-Com Alliance-ében például nagyon jól összehozták a stratégiai elemeket az FPS-sel. Ugyanez mondható el a Sacrifice-ról, az akció mellett jól át kell gondolnunk a követendő stratégiát, sőt bizonyos RPG jegyeket is felfedezhetünk.

Nyugodtan elmondhatjuk, hogy a játékok gépigénye ismét ugrott egy kategóriát. A bemutató gépek kivétel nélkül 700 MHz-es processzorral és GeForce-os kártyával voltak felszerelve. Sajnos Karácsony környékén ismét mélyen a pénztárcánkba kell nyúlnunk, ha játszani szeretnénk a legújabb fejlesztésekkel. Cserébe viszont hihetetlen grafikát és játékélményt kapunk. Jó példa erre a Bungie Halója, melynek bemutatójára csak hosszadalmas sorbaállás után lehetett csak bejutni. A grafikája lenyűgöző volt, s leesett az állunk, amikor a fejlesztő bemutatta a játék fizikáját. Kevés ilyen programot láttunk a kiállításon.

A PC-s fejlesztések mellett a konzolok jutottak kiemelkedő szerephez. Ezen a piacon három óriás küzd a vásárlók kegyeiért. A Nintendo elsősorban a fiatalabb korosztályt igyekszik megcélozni. A Pokemonmánia közel egy éve kezdődött meg, s egyesek szerint ez a figura mentette meg a Nintendót a csődtől. A második helyen a Sega áll a Dreamcastjával. A cég iszonyatos erőfeszítéseket tesz annak érdekében, hogy a feledtesse a vásárlókkal a Saturn nevű borzalmat. Az eladások Amerikában meglehetősen jól mennek, de egyre több fejlesztő kacsingat az igazi nagyágyú, a Playstation 2 felé. Egyértelműen ez a gép volt a show kedvence. Rengeteg játékot állítottak ki, s a fejlesztések is ígéretesen alakulnak. A baj csak az, hogy Japánon kívül ez a csodamasina még sehol sem kapható. A kiállított játékok nagy része tipikus konzoljáték, verekedős, akció vagy autóverseny. Komoly fejlesztéseket még nemigen látni, de az ígéretek szerint hamarosan ezekről is hírt kapunk.

A Microsoft titkos nagyágyúja, az XBOX is feltűnt a kiállításon. Közszemlére ugyan még nem került, de egy hatalmas fekete dobozban bárki megnézhette az összevágott demóanyagot. A rossznyelvek szerint a demóban látott teljesítmény nem éri el az ígért szintet, de a fejlesztők ezt azzal magyarázták, hogy a konzol megjelenése még nagyon távoli (több, mint egy év).

Érdekes módon a felhajtás a kiállításon sokkal kisebb volt az előző évekhez képest. Sokkal kevesebb telt idomú hölgy szaladgált a termekben, s a hisztéria az új Lara Croft körül is csökkenni látszik.

Az E3 helyszíne kétévenként változik, így jövőre Atlantába látogatunk el. Addig is jó játékot mindenkinek.

Mocsy

102 Dalmatians

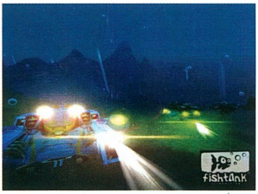
3D Kingdom

Age of Empires Expansion

Allegiance

AQUA

8000 négyzetkilométernyi terület várja a bátor felfedezőket a víz alatti világban, melyet őslakosai csak Aquának neveznek. A 27. század atomkatasztrófája a víz alá kényszerítette az emberiség maradékát, ahol is szembe kellett nézniük az eddig hermetikusan elzárt mélytengeri őslényekkel. Az akciódúsnak ígérkező alkotás 70 single player küldetésének és tucatnyi multiplayer opciójának révén több száz tengerlakóval találkozhatunk a rendkívül látványos barlangokkal és járatokkal tűzdelt környezetben. A játék nem előzmények nélkül való, hiszen az Archimedian Dynastyben már megismerkedhettünk a világgal. A grafikai megvalósítás vonzza a szemet, a game alapját a krass engine képezi, melyet nemsokára látni fogunk más játékokban is . Effektek sokasága gondoskodik róla, hogy a végtelen tengerfenék ne legyen unalmas, buborékok szállnak, a nap átsüt a tengervízen, de kétségkívül a 3D-s fényeffektek a leglátványosabbak. A játék feelingjéhez önmagában ez még kevés lenne, azonban az irányítást és a víz alatti mozgást a fejlesztők remekül adaptálták a rendkívüli környezethez. A fizika, melyet legjobban a hajók mozgásánál érezhetünk, ebből a játékból sem hiányozhat, a víz bársonyos közege szinte kézzel fogható. A fejlesztők külön hangsúlyt helyeztek a történetre, a küldetések szorosan kapcsolódnak egymáshoz egészen a végkifejletig, amelyben is kiderül, hogy mi lesz a víz alatti világ sorsa.



Megjelenés: 2000. október (2001. március PS2)

Bear™

ARCANUM

A kiállítás több ezer programja közül a Troika games szerepjátéka az egyik kedvencem, melyben a fémek és az ehhez kapcsolódó mechanikus technológiák sajátosan ágyazódnak a fantasy világba. Az igencsak előrehaladott állapotban leledző programban az ipari környezet remekül megfért a középkori hangulatot árasztó kastélyokkal és labirintusokkal is.

Amikor Mark Harrison bemutatta az Arcanumot, csakúgy áradt belőle az atyai szeretet, s ahogy részletesen válaszolt kérdéseimre, rádöbbentem, minden idők egyik legnagyszerűbb számítógépes RPG-je tárul éppen a szemem elé. A programban a történet rendkívül nagy szerepet kap, ezért egyjátékos módban egyetlen főhőst irányíthatunk, akihez kalandjaink során számos NPC csatlakozhat. Ezeket a karaktereket csak minimálisan kontrolláljuk, cselekvéseik nagy részét a rendkívül fejlett AI szabályozza. Az általunk generált főhős fejlődése azonban messzemenőkig döntéseink és tetteink függvénye, nincs választható karakterosztály, a fejlesztett jártasságok nyomán mesteri tolvajt, vagy nagy hatalmú mágust képezhetünk, ha úgy tetszik. A faj és az alaptulajdonságok meghatározása azonban rendkívül finoman befolyásolja képességeinket s a környezet hozzánk való viszonyát is. A részletekre mindenképpen visszatérünk, itt azonban még fontosnak tartom megjegyezni, hogy a multiplayer játékosoknak sincs okuk a kétségbeesésre, ezúttal nem kell lemondanunk erről az opcióról (mint például a nem is olyan rég a Planescape esetében), ugyanis erre a módra külön sztori készül.

Ha a Fallout alkotói közül kivált csapat tagjai valóban megvalósítják mindazt, amit hallottam, akkor könnyen lehet, hogy az Arcanum lesz az év szerepjátéka.

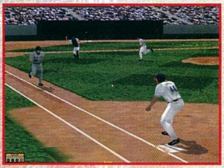
Megjelenés: 2000. november

Lily

Anachronox

Arcatera

B-17


Baseball 2001

BALDUR`S GATE 2

Amn árnyai kísértenek majd bennünket 1999 legjobb szerepjátékának második részében, melynek látszólag változatlan motorja számos újítást rejteget. A csaknem teljes egészében kicserélt fejlesztőcsapat minden tagja jelen pillanatban is azon fáradozik, hogy tökéletesre csiszolja a Baldur`s Gate fényét.

Már a karakterek generálásakor is számos újítással találkozhatunk. Az új faj (fél-ork) megjelenése mellett minden osztályon belül specializálhatjuk karaktereinket. Például a harcosok esetében jeleskedhetünk a varázslók elleni küzdelemben (wizard slayer), ami többek között magamasabb mágia-ellenállást, s a gyűlölt ellenfelekkel szemben nagyobb sebzést jelent, ám cserébe igencsak korlátozott számú bűverejű fegyvert forgathatunk. A papok pedig több isten követése közül is választhatnak, s ennek

függvényében tudományukat fejleszthetik a harc, a gyógyítás vagy éppen a védelem terén és így tovább…

Minden karakter háttértörténettel indul, amelyet kedvedre átírhatsz. Ennek természetesen inkább a multiplayer játékokban lesz jelentősége. Mindenkit érint azonban a fegyverosztályok, s az ezekben való jártasságok megjelenése, amit eddig nélkülöznünk kellett.

A maximális tapasztalati pont határa ezúttal lényegesen magasabb, első részből áthozott, vagy újonnan generált karaktereink osztálytól függően jóval a huszonnegyedik szint fölé is léphetnek.

A kisebb, de részletesebb, “fókuszált” térképen összegyűjtött helyszíneken legalább ugyanannyi játékidőt felölelő kalandra számíthatunk, mint az előző részben (több mint száz óra), s a nagyhatalmú varázslók akár az időt is megállíthatják majd…

Megjelenés: 2000. október

Lily

BATTLE ISLE: THE ANDOSIAN WAR

Rég láttunk már igazán új fejlesztést a Blue Byte-tól. Az Andosia War a Battle Isle sorozat negyedik tagja. A kor igényeihez igazodva ez is 3D-s lett, de szerencsére ez a változás nem igazán befolyásolta a játékmenetet. A körökre osztott harcrendszer megmaradt, de az erőforrások kezelése, a gyártás és minden egyéb valósidejű lett. Minden szereplőnek lesz egy szigete, ahol felépítheti a gyárait és az erőműveket. Azt - gondolom - mondanom sem kell, hogy ezeket a létesítményeket el is foglalhatjuk, s felhasználhatjuk a saját céljaink elérésének érdekében. A jól bevált tapasztalatpont rendszer is a régi. Minden egység harc közben pontokat kap, s egy idő után szintet kép. A magasabb szintű egységek gyorsabbak, többet lőnek, s nehezebben semmisülnek meg. Minden egység négy fejlődési szinten megy keresztül, s ráadásul még a tapasztalati pontokat is megtarthatják. Érdemes vigyáznunk a harcosainkra, hiszen magas szinten komoly túlerővel szemben is felveszik a versenyt. Aki szereti a sorozatot, az tudja, hogy mire számíthat, s biztosíthatom őket, hogy nem fognak csalódni. A Blue Byte hozta a formáját, s olyan játékot készítenek, melyre még hosszú évek múlva is emlékezni fogunk.

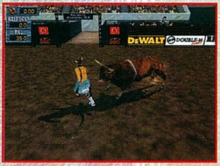
Megjelenés: 2000. szeptember

Mocsy

Battle Ship 2

Blade Master

Breakout



Bull Raider

BLACK AND WHITE

Stratégia? RPG? Istenszimulátor? Mindezek összessége, vagy talán új kategória? Még senki sem tudhatja, hisz a maximalista Peter Molyneux játéka továbbra sem készült el.

A kiállításon bemutatott verzióban már számos csoda működött. A kedvencként sanyarú sorsban felnőtt gonosz tekintetű majom hallgatta a hozzá esdeklő hívő imáit, majd döntött, ahogy az erősebbik, rosszabbik énje sugallta, s cserbenhagyta az erdőben haldokló fiút. Tettét mestere pocakcsiklandozással jutalmazta, míg a távoli viharban az egyik hegytetőn óriási tigris ropta táncát...

Minden úgy történik, ahogy a mester tanítja, rajtad áll, hogy emberevő, mindenkin átgázoló, lélektelen szörnyet, kedves, hájas varázslómestert, vagy éppen aszkétikus harcművészt nevelsz dédelgetett kedvencedből.

A csodálatos grafikájú, szinte végtelen zoomolású (az almában rejlő kukactól egészen a bolygó külső nézetéig) program kezeléséhez valóban nem lesz szükséged másra, mint az egérre. Ezzel vonszolhatod állatkádat, pofozhatod és cirógathatod, vagy éppen a mágikus jeleket is a térbe vonhatod. A cél most is a megmérettetés, a jó és a rossz küzdelme, a harc, melyben végül a gigászi kedvencek minden tudásukat latba vetve összecsapnak. S nem tudhatod, az nyer, ki a falusiakkal lejtett körtáncot, vagy az, akit éheztettek, s ütötték csupán, elzárva tőle a jóság legapróbb szikráját is.

Számomra a kiállítás legjobbja: a program, amelyre talán azóta várok, mióta játszom. Mondom talán, de belül nemcsak remélem, hanem hiszem és érzem. Sokat kell aludni még...

Megjelenés: 2000. karácsony?

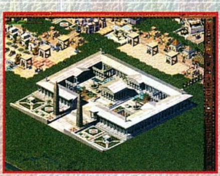
Lily

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Öt évvel ezelőtt a Westwood megalkotta minden idők legnagyobb példányszámban eladott valós időben játszódó stratégiai játékát, a Command and Conquert. 2000. telén a legenda 3D-s köntösbe bújik, hogy kilépve a papírtérből bebocsátást nyújtson a sokak számára már ismert univerzumba. A Westwood stúdió úgy látszik, kezd magához térni, hiszen az E3-on bemutatott játékaik (Red Alert 2) mind a minőségi produkciók voltak. Az előzetes képek alapján a Renegade nem tűnt többnek, mint a C&C világról lenyúzott egyszerű rókabőr, de a kiállított verziót kipróbálva az általam felállított téves illúzió azonnal romba dőlt. Végre belebújhattam a GDI vagy a NOD katonák bőrébe, körbejárhattam az Obelisk of Lightot, és távcsöves puskámmal leszedhettem az ellenfél katonáit, miközben a játékot bemutató Westwoodos srác bőszen ecsetelgette a játék finomságait. Végre megcsodálhatjuk a stratégiai játékban szereplő összes épületet, beleértve a tiberiummezőket is, tetszőlegesen váltogathatunk third person és first person módok között, és dolgunk lesz az eddig megismert legjobb mesterséges intelligenciával, amelyet 3D-s játék valaha felvonultatott. Zárójelben jegyzem meg, hogy a kiállításon kipróbálható verzió AI-ja még nagyon távol állt az ígéretektől, sőt, intelligenciának egyelőre nem nevezném, de a megjelenésig a programozóknak még több, mint fél évük van, hogy ígéreteiket valóra váltsák. Úgy legyen!

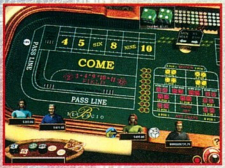
Megjelenés: 2000. december

Sasa


Caesar: Cleopatra

Capitalism 2

Carmageddon 2000


Casino

COMMANDOS 2

A kiállítás egyik nagy kedvence volt, véleményem szerint a legjobb és legszebb játék az Eidos standon. A játék négy gépen futott, s szinte tolakodni kellett, ha valaki le akart elé ülni játszani. Az alapötletet szerencsére változatlanul hagyták, tehát ismét elitkommandósokat kell irányítanunk az ellenséges vonalak mögött a második világháborúban. Rengeteg mindenen viszont változtattak. Új karakterek léptek színre. Ilyen például a tolvaj, a ledér kommandósnő, aki álruhában elcsavarja az őrök fejét, vagy a kutya, mely olyan helyekre is eljuthat, ahová mi nem. A folytatásban a japánok is felbukkannak a németek mellett, így fel kell készülnünk a dzsungelharcra is. A Commandos 2 új engine-t is kapott, melyben már 1024*768-as felbontást is használhatunk. A fő játéktéren 90 fokkal elforgathatjuk a játékteret, így megnézhetjük, hogy a ház másik oldalán nem rejtőzködik-e Tigris tank. Az épületek belsejében viszont már teljes a 3D-s szabadság. Szabadon körbeforgathatjuk a képernyőt, sőt még a karakterre is ráközelíthetünk.

Aki megunta a sok gyaloglást, az kiválaszthatja a neki tetsző járművet, s akár vezetheti azt. A kiállításon a Tigris tankot volt szerencsém kipróbálni, s jó volt látni a tanácstalanságot a németek körében, amikor a legerősebb fegyverük hirtelen ellenük fordult. Nagyon sokat várok ettől a játéktól, s bízom benne, hogy nem fogok csalódni.

Megjelenés: 2000. december

Mocsy

CONQUEST: FRONTIER WARS

A Digital Anvil team neve ismerősen csenghet mindenkinek, hiszen a Starlancer alkotóiról van szó, akik maradva az űrjátékoknál valami újat igyekeznek lerakni az asztalunkra a real-time stratégiai játékok piacán. A programban 4 ellenséges faj küzd az elsőbbségért és a fennmaradásért. A game elsősorban hadúri képességeinket teszi majd próbára, hiszen a játék rendszere 16 galaxist fog össze, melyek között fekete lyukakon közlekedhetünk. Az egyes rendszerekben található bolygókra építhetjük fel gyűrű világainkat, épületeinket. Nagyszámú hajót kell majd mozgatnunk, hiszen a nyersanyagok kitermelése (ebből 3 fajtára kell figyelnünk) és az ellátási útvonal megszervezése is a mi feladatunk lesz, melyek akár átnyúlhatnak a galaxisok között is. A játék nagy újdonsága is ehhez kapcsolódik, hiszen segítőink is akadnak a Fleet Admirálisok személyében, kik flottáinkat vezetik, és a kifejlesztett AI segítségével nemcsak megismételni tudják a tanultakat, hanem minden győzelem fejleszti a tudásukat. A 3D-s, poligonos megjelenítés, a remek 3D-s effektek és a hangulatos, átlátható keretrendszer megteremti az alapot a felhőtlen játékmenethez, és nem utolsósorban látványossá teszi a programot. Nagy számú hajótípust használhatunk akár a Mantis, akár a Terran flottát irányítjuk, azonban a hangsúly inkább a fejlesztéseken és upgrade-eken van, ezekkel megtöbbszörözhetjük flottánk erejét. 12-14 küldetésre, 6-7 trainingbevetésre és természetesen többfajta multiplayer-opcióra számíthatunk a játékban, melyet kategóriájában a Homeworldhöz lehetne legjobban hasonlítani.

Megjelenés: 2000. tél

Bear™

Colin McRae Rally 2

Combat Flight Simulator 2

Crimson Skies

Dark Reign 2

DRAGON'S LAIR 3D

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Dirk nevű rajzfilmhős, aki társaival ellentétben nem a tévéképernyőkön és a mozivásznakon, hanem a számítógépek monitorján vetette meg a lábát, és vált mindenki kedvencévé. 1983-ban Don Bluth keze nyomán megjelent az első interaktív rajzfilm, amelyben a már említett hősünket apró mozdulatok segítségével megpróbáltuk végigvezetni történetén, amelynek célja mindig kedvese, Daphne megmentése volt. Most 17 évvel a legenda megszületése után sincs ez másképp, a különbség csupán annyi, hogy nemcsak a megfelelő időben megmozdított joystick erejéig van beleszólásunk a történetbe, hanem végre valós időben avatkozhatunk be Dirk életébe. A Blue Byte programozói és persze Don Bluth (moziban bemutatott rajzfilmjei: Egérke a vadnyugaton, Titan A.E., Őslények országa stb.) energiát nem sajnálva olyan, minden elemében rajzfilmszerű, teljesen 3D-s világot építettek fel, amelyben tényleg azt érezzük, hogy valami mesefilm kellős közepébe csöppentünk. Minden egyes szereplő kidolgozottsága mesés, az irányítás pofonegyszerű, a harcrendszer valós időben zajló, ám ennek ellenére nagyon könnyen elsajátítható. A kiállított béta verzió teljesen bugmentesen működött - jobban, mint néhány, a napokban megjelenő nagyobb játék majdnem végleges verziója. S hogy akkor miért jelenik meg csak jövőre? A program managere erre csak azt felelte: „a tökéletes munkához idő kell"... Ámen!

Megjelenés: 2001. első negyedév

Sasa

DUNGEON SIEGE

Igaz, az előző számban nagyobb lélegzetű bemutatót szántunk ennek a programnak, mégis illik megemlíteni az E3 legjobbjai között is. A Microsoft standján hiába kerestük a jövő év egyik legszebb akció-szerepjátékát, mindössze egyetlen plakátot találtunk. Mint kiderült, ennek oka az volt, hogy a programot zártkörű vetítéseken mutatták csak be.

Maga Chris Taylor kommentálta a Dungeon Siege bemutatóját, és ahhoz képest, hogy a játék fejlesztése még legalább egy évet vesz igénybe, valóban láthattuk, ahogy a hat főből álló parti áthalad a ködös pára sóhajával bevont hídon, vagy mindenre elszántan a labirintus mélyébe lépdel egyetlen pillanatnyi akadás, vagy programtöltés nélkül. Sőt, a megosztott és a birodalom több részén szétszórt karakterek közti választás és képernyőváltás is egyetlen pillanat műve volt.

A lélegzetelállító előadáson Chris Taylor megerősítette mindazt, amit már elmondtunk. Már a grafikailag kissé kezdetleges, ám rendkívül jól áttekinthető inventoryrendszer is látható volt, mellyel könnyedén manipulálhatjuk a teljes parti felszerelését.

Szintén élményszámba ment, ahogy a csapat az előzetesen alkalmazott beállítások szerint összedolgozott a támadáskor, s az íjászok a háttérből lőtték az ellenfeleket, akiknek testéből a becsapódott nyílvesszők jól láthatóan kiálltak.

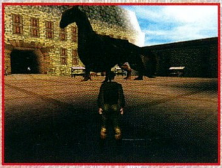
Végül a bemutató záróakkordjaként megfigyelhettük, mi vár arra az óvatlan kalandozóra, ki felkészületlenül felébreszti a barlang mélyén nyugvó sárkányt... A pórul járt hőst a lángok hosszú perceken át emésztették, míg végül teste pernyeként foszlott szét... Döbbenet.

Megjelenés: 2001.

Lily

Denis the Kangaroo

Deus-ex


Dragon Raiders

Earth 2150

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Guybrush Threepwood és Elaine visszatér a Karib-tenger kalózparadicsomába. Egyetlen apró gond merül fel, a távollétük alatt a sziget feletti uralmat más szerzi meg. Guybrush-t köztörvényes bűnözőnek kiáltják ki, Elaine-nek pedig ismét indulnia kell a választásokon.

Nem árulok el túl nagy titkot, amikor azt mondom, hogy a Monkey sorozatot is elérte a végzet, vagyis 3D-s lett. Sokan idegenkednek ettől a megoldástól, pedig a Grim Fandangóban ez egyszer már bejött. A Monkey 4 is arra a motorra épül, s így az egész kezelés megváltozott. A pointer eltűnt, a billentyűzetről irányíthatjuk hőseinket. A képernyőkön a tárgyak nincsenek kiemelve, fontos részhez érve a főhős elmozdítja a fejét, s egyenesen ránéz a tárgyra. Ez megkönnyíti ugyan a kezelést, de egyáltalán nem jelenti azt, hogy a játék könnyebb lesz. A készítők két elemet igyekeztek megtartani az előző részekből: a humort és a feladványok összetettségét. A régi ismerősök is feltűnnek. LaChuck ismét nem fér a bőrébe, és Murray, a démoni nevetéséről elhíresült koponya is igyekszik borsot törni az orrunk alá. A Monkey 3 egyik leghumorosabb része a híres kard- és szópárbaj volt. A folytatásban ismét lesz hozzá szerencsénk azzal a különbséggel, hogy most már szkanderozás közben is frappáns visszavágásokon kell törnünk a fejünket. A készítők szerint a két CD-n megjelenő játék hozzávetőlegesen 30-50 óra játékidőt fog nyújtani a közepes játékosoknak.

Megjelenés: 2000. október

Mocsy

EVIL ISLANDS

Már a februári Milián felfigyeltem a Fishtank programjára, de akkor ebből a stratégia-szerepjáték keverékből még csak egyetlen animációt mutattak be. Pár hónap eltelt azóta, s az E3-ra a készítők már működő béta verziót hoztak el, amelyet nem haboztam kipróbálni.

Geroy, a történet hőse misztikus történet közepébe csöppen, s kalandjai során nemcsak kilétét kell megfejtenie, hanem az igaz szerelem is vár rá. A helyszín mi lehetne más, mint a címadó gonosz szigetek csoportja, melyen szörnyek áradata kísérli meg eltenni őt láb alól.

Az általad meghatározott irányban áramló történet mellékszálainak kibogozása nem feltétlenül szükséges a végkifejlethez, ám miért hagynánk ki a stratégiai elemek finom lehetőségeit és a játékélményt?!

A program grafikája 3D-s, időjárási elemek és egyéb csodák is szerepelnek benne, mégsem nevezném gyönyörűnek. Persze nem csúnya, de nem is kiemelkedő, ráadásul a program futtatásához ehhez képest erős gép kell (Pentium II, 3D), így talán meglep benneteket, miért emeltem ki. Bevallom hát, az fogott meg, hogy többször is meghaltam. Szeretem a kihívásokat, és azt, ha a győzelmet nem adják könnyen. Nos, úgy tűnik, ez alkalommal "emberemre" találtam…

Megjelenés: 2000. ősz

Lily

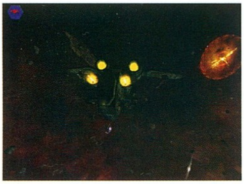
Empire Earth

F1 Racing Championship

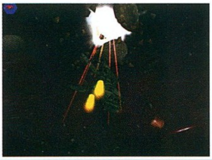
Fear Effect

Frogger 2

FREELANCER



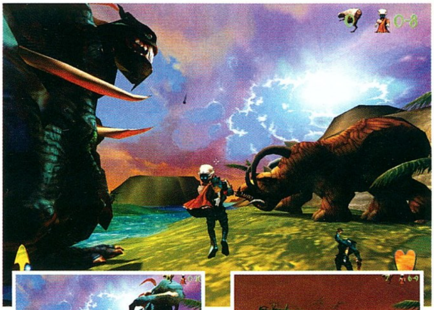
Chris Roberts a Starlancer sikere után nem ült sokáig a babérjain. A Freelancer fejlesztése már meglehetősen régen elindult, de a nagyközönség most láthatta először élőben. Igaz ugyan, hogy játszani még nem lehetett vele, de Chris zárt ajtók mögött fél órában bemutatta, hogy a program mire képes. Az első, s egyben legfontosabb a grafika, mely egyszerűen lenyűgöző. Bemutattak egy részt, melyben az űrhajó jégaszteroida-mező közelében repül, s nem hittem a szememnek. A nagy kivetítő sokat dobott a látványon, de ettől függetlenül a fiúk nagyot alkottak. Aztán elértünk az űrharc részhez, s ekkor bizony elkeseredtem. A Starlancerből már jó ismert harcra számítottam, de e helyett valami sokkal furcsábbat kaptam. Úgy tűnt, hogy az űrhajó csak áll, s a célkeresztet kell csupán mozgatni. Igaz ugyan, hogy kiválaszthatjuk, hogy a kalózhajó mely részét vegyük célba, de ez nem volt az igazi. Nagyon remélem, hogy ezen a részen még csiszolnak kicsit. Amúgy nincs gond a játékkal. Az Elite és Privateer érzés nagyon ott volt, alig várom már, hogy a befolyt haszonból újabb felszerelési tárgyakkal erősítsem meg a hajót. Természetesen lesz történet is a játékban, de nekünk nem kötelező ezt követni. Szabadon repkedhetünk a bolygók között, megkötések nincsenek. Mi döntjük el, hogy békés kereskedők leszünk, vagy kegyetlen fejvadászok.

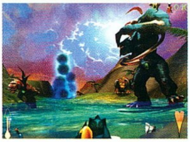


Megjelenés: 2001. február

Mocsy

GIANTS

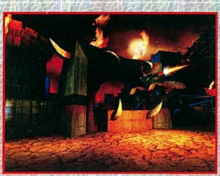




A Show legnagyobb meglepetését az Interplay stand okozta, ahol egyszerűen képtelenség volt rossz játékba botlani. A kiadónak fejlesztő csapatok közül egyértelműen a Shiny vitte el a pálmát, mivel bemutatott játékaik (Sacrifice, Giants) minden képzeletet felülmúltak. Számomra a legkedvesebb emlék a Giants produceréhez fűződik, aki készségesen válaszolt kérdéseimre, és valóságos extázisban mutatta be a játék korszakalkotó elemeit. Elmondta, hogy az egyjátékos mód küldetései tulajdonképpen csak arra szolgálnak, hogy tökéletesen elsajátítsuk a Giants összes csínját-bínját, amelyek birtokában profiként indulhatunk az igazi megmérettetésre az interneten is játszható multiplayer-összecsapásokon. A képernyőn ezután demonstrálta a többjátékos mód lehetőségeit. Nehéz elmesélni azt az érzést, amely akkor hatalmába kerített, az elém tornyosuló gigantikus Kabuto lecsapni készült az általa irányított Sea Reaperre, aki ekkor bokrot varázsolva maga köré láthatatlanná vált. Ezután a Kabuto tojt egy tojást, amelyből kikelt a kis trónörökös, az óriás birkákkal táplálta, aminek köszönhetően az hatalmasra nőtt, majd rárontott ellenfelére. A Reaper ekkor saját bázisára rohant, ahol hátára kapta a falu egyik rabszolgáját, és visszarohanva a küzdőtérre felépíttette vele az őrtornyot, ahonnan távcsöves puskával a Kabuto gyenge pontjára célozva megsemmisítette azt. A Giants valódi csoda, a stratégiai és akcióelemek varázslatos keveréke, a lehetőségek tárháza. A következő PC Guruk valamelyikében részletesebb bemutatót olvashattok a karácsonykor megjelenő játékról, mivel az előbb említett események eltörpülnek a játék nagysága mellett.

Megjelenés: 2000. december

Sasa


Gorkamorka

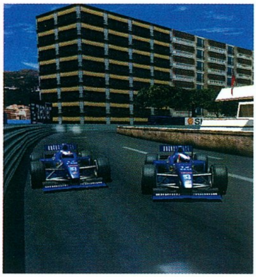
Ground Control

Hitman

Homeworld: Cataclysm

GRAND PRIX 3 (F1GP3)

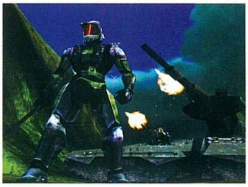
Ha Forma 1-es szimulátor, akkor F1GP2. Ez az állítás sajnos ma is igaz. Eléggé elszomorító, hogy az 1996-ban megjelent szimulátornak máig nincs riválisa. A Geoff Crammond keze által életre keltett mestermű legújabb epizódja hónapokon belül napvilágot lát, és ismét bebizonyítja, hogy a mester munkáit egyszerűen képtelenség felülmúlni. A Hasbro standon bemutatott Grand Prix 3 nem látványvilágával próbálta meg elvarázsolni a látogatókat, hanem játszhatóságával és a valós fizikára épített vezetési modelljével vette le lábukról az érdeklődőket. Szerencsére magam is kipróbálhattam a mesterművet, és bátran állíthatom, hogy a szimulátorkedvelők nem fognak csalatkozni kedvenc játékuk folytatásában. Az 1999-es szezon alapján készített játék minden egyes elemében professzionális, ám ennek ellenére mindenki számára élvezetes időtöltést kínál a legapróbb részletekig konfigurálható beállításainak köszönhetően. Minden pálya és autó teljes mértékben hű maradt eredetijéhez, a fejlesztés mindvégig a FIA felügyelete mellett zajlott, és Forma 1-es pilóták tesztelték. A többjátékos mód kifejezetten az internetes játékra lett optimalizálva, aminek köszönhetően végre tényleg a világ legjobb pilótái lehetünk. Helyszűke miatt nem térnék ki minden az F1GP3 részletére, de ne aggódjatok, a következő PC Guruban mindenre kiterjedő interjút olvashattok a játék hivatalos tesztérével.



Megjelenés: 2000. július

Sasa

HALO

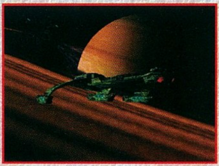


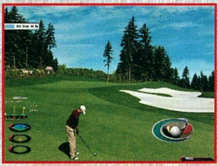
Számomra az E3 legnagyobb meglepetését a Take 2 kiadásában megjelenő Bungie produkció, a Halo okozta. Már a hónapokkal a kiállítás előtt letölthető animációk is fergeteges akciójátékról tanúskodtak, de amikor Sarah Seaby, a Take 2 marketing managere bevezetett minket a Halo bemutatótermébe, leesett az állunk, és még az akciójátékoktól idegenkedő Mocsy arcára is elégedett mosoly ült ki. Hogy miért? A válasz egyszerű: a Bungie programozói valami félelmetes grafikus motort alkottak, ráadásul gondoltak a kisebb teljesítményű gépek tulajdonosaira is (a tesztgép PII 400 MHz, TNT 2 volt). A bemutató első néhány perce a 3D-s motor, illetve a karakteranimáció demonstrálásával telt el, majd ezt követően megcsodálhattuk a játékban használható aknavetővel felvértezett terepjáró valós fizikai modelljét. Ezt követően videofelvételről végignézhettük a játék többjátékos módjának lélegzetelállító képsorait. A végig valós időben zajló események ráébresztettek arra, hogy nem csak a Quake 3-nak és az Unreal Tournamentnek jut szelet a multiplayer-játékok tortájából. Félelmetes volt látni, ahogy a játékosok behatoltak az idegenek bázisára, megcsodálni a sérülési modellt, a tárgyak, fegyverek használatát. A Halóban nincs lehetetlen, és még akkor sincs veszve semmi, amikor 5 % életenergiával a földön fekve várjuk, hogy ellenfelünk végleg lesújtson, hiszen ekkor, ha van nálunk robbanószerkezet, feláldozhatjuk magunkat a győzelemért! Számomra a Halo a show legjobb akciójátéka volt, mérföldkő, amely még idén a boltok polcaira kerül!

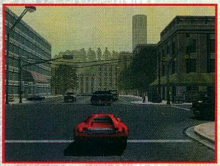
Megjelenés: 2000. december

Sasa

Icewind Dale

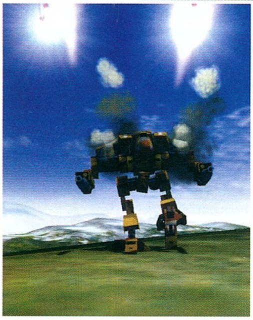

Klingon Academy


Links 2001


Lose Cannon

MECHWARRIOR 4

Soha nem voltam oda a multi-player játékmódért, de a MechWarrior 4 bemutatása közben a véleményem megváltozott. A kiállításon 8 gép volt összekötve, s a játékosok egymás robotjait aprították.



Először nem akartam beállni, de aztán meggyőztem magam, s nem is bántam meg. A páratlan grafika mellé hihetetlen játékélményt kaptunk. Nincs is annál jobb, mint amikor a domb takarásából hirtelen a gyanútlan mech háta mögé kerülünk, s az összes fegyverrel egyszerre vesszük célba a lábát. Szegény azt sem tudta, mi találta el, s máris a földön feküdt. Találat esetén először is energiahullámok futnak végig a sérült részen, majd az ott található berendezés működésképtelenné válik. Az óriásrobotokat távcsővel is felszerelték, mely igencsak megkönnyíti a célzást. A többjátékos üzemmód mellett természetesen nem szabad megfeledkeznünk a hadjáratokról sem. Ebben a részben a készítők nem alkottak igazán újat, marad a hagyományos hadjárat. 21 különböző mech áll a rendelkezésünkre, melyek közül hetet még nem láthattunk harc közben. Új fegyverek és technológiák kerülnek bemutatásra (pl. Long Range Artillery).

Megjelenés: 2000. december

Mocsy

NEVERWINTER NIGHTS

Minden bizonnyal valamilyen szerencsecsillag vezérelt, amikor az Interplay sötét függönyökkel körülvont termében, a Neverwinter Nights sarokban nem Brad Grier manager, hanem Rob Bartel felé vettem utam. Ez a fiatalember, aki íróként és tervezőként vesz részt a csapatban, meglepően hasonlóan éli meg a fantasy világokat, mint én, így hamar megtaláltuk a közös hangot. Ezennel bejelentem, hogy előzeteseinkben nem tévedtünk, a BioWare műhelyében meglátásom szerint a szerepjátékosok álmai valósulnak meg…

Az AD&D 3rd edition szabályaira épülő program nem titkolt célja, hogy végre lehetővé tegye a tökéletes szerepjátékokat az interneten összegyűlő partik számára, s bár a maga a program is számos küldetést kínál, a legizgalmasabb opciója a kalandmesterek játékba vonása. Mivel

már írtunk bemutatót a programról, inkább erről ejtenék pár szót.

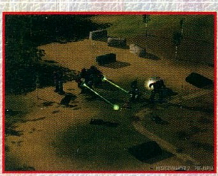
DM-ként inventorynkban NPC-k, szörnyek és különféle tárgyak lapulnak majd, melyeket tetszés szerint helyezhetünk el az általunk kreált, vagy választott labirintusban. A kalandozó csapat érkezésekor aztán bármikor bebújhatunk e karakterek, sőt, akár a szörnyek bőrébe is, ami különösen jó szórakozást ígér. Amit az AD&D 3rd -ben kalandmesterként megtehetsz, az mind rendelkezésedre áll majd a NWN-ban is…

A napsugarakkal beragyogott erdőben sétálva, s a csodaszép grafika hatása alól felocsúdva számtalan újítást csodálhattam meg, melyek közül megemlíteném, hogy a megnyitott inventory egyetlen gomb lenyomására átlátszóvá válik, s szinte pillanatok alatt átválthatunk a környezetünkben zajló események irányítására. Egyszerű, s mégis döbbenetesen hasznos opció.

Zárszóként idézném Rob szavait: “forradalomra készülünk”…

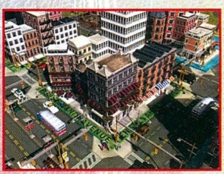
Megjelenés: 2001. nyár

Lily

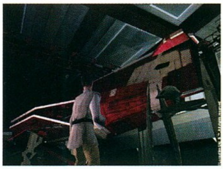

Mech Commander 2

Metal Gear Solid

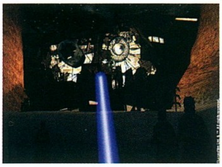
Midtown Madness 2


Monopoly Tycoon

OBI-WAN



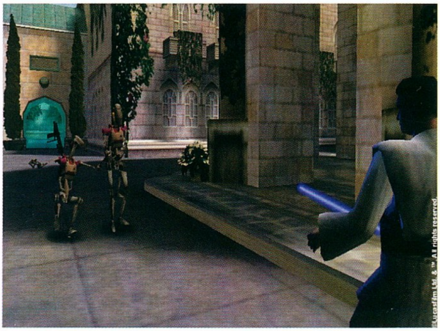
Az E3 egyik legnagyobb csalódása számomra. Ősz elejére tervezik kihozni a játékot, de még nagyon sok munka van vele, s ez a kiállításon látszott is. A hír, miszerint az Obi-Wan a Jedi Knight folytatása lesz, nem bizonyult igaznak. A Phantom Menace 2 sokkal inkább illik hozzá. Nagy kár, hogy a LucasArts erejéből ismét csak 3rd person akcióra futja. Maguk a készítők is bevallották, hogy az Obi-Wanban inkább az akcióelemekre helyezték a hangsúlyt. Komoly gondok voltak a grafikával is. A kiállításon a Quake 3 engine vitte el a pálmát, még az EA új Bond játéka is azzal a motorral készült. A LucasArts viszont ragaszkodott a saját motorhoz, még akkor is, ha az nagyságrendekkel gyengébb, mint a Quake 3. Nem egészen értem, hogy ez miért jó a LucasArtsnak, de ezen a hozzáálláson nagyon gyorsan változtatniuk kell, különben menthetetlenül lemaradnak. Rákérdeztem a fegyverekre is, de csak annyit sikerült kihúznom a fejlesztőből, hogy a fénykard lesz a fő támadó eszközünk. Minden szint végén lesz főellenfél (Darth Maul, Tusken Raider főnök...), akit le kell győznünk. Igaz ugyan, hogy sokkal több életpontjuk van, mint nekünk, de a gyenge pontjaik megtalálásával legyőzhetjük őket.



Nálam az Obi-Wan bemutató nem jött be, s csak reménykedni tudok abban, hogy ezen a nyáron gyökeres fejlődésen megy keresztül.

Megjelenés: 2000. október

Mocsy



QUAKE 3 TEAM ARENA

A szerkesztőség kedvenc multiplayer játékának, a Quake III Arenának végre megjelenik az első hivatalos küldetéslemeze, a Team Arena, amelynek célja az eredeti játék leggyengébb pontjának, a csapatjátéknak a tökéletesítése. A kiállítás előtt ez volt az a program, amelyikre a legjobban vártam, amelyiket legelőször szerettem volna kipróbálni. Sajnos talán a várakozásaimnak köszönhetően a Team Arenában csalódtam a legnagyobbat. A kiállításon kipróbálhattam a kiegészítő egyik új módját, a „Harvestert", amelyben a küzdő felek a pálya közepén összecsaphatnak, majd a lelőtt ellenfél koponyáját begyűjtve és azzal visszarohanva a saját bázisra megszerezhetik fragjeiket. Szerettem volna saját magam kipróbálni az

internetes pletykákból kiszivárgó „Obelisk" módot is, de sajnos az Activision a 3 nap alatt egyszer sem volt képes arra, hogy megörvendeztesse ezzel a rajongókat. Lehet, hogy a végleges verzióban sem lesz benne?? Ellenben találkozhattam új Power upokkal, amelyek még élvezetesebbé tették a játékot. Megjelent a „Scout" (nagyobb sebesség) és a „Doubler" (nagyobb sebzés) névre hallgató elem, valamint két új fegyver is: a klasszikus forgótáras „Chain gun" és a stratégiai pontokra lőhető, tapadó aknával működő „Proximity Mine Launcher". A készítők egyelőre mélyen hallgatnak a további újdonságokról, de ne izguljatok, a Team Arena heteken belül a boltok polcaira kerül, és akkor részletesen kivesézzük az id legújabb meglepetéscsomagját.

Megjelenés: 2000. július

Sasa

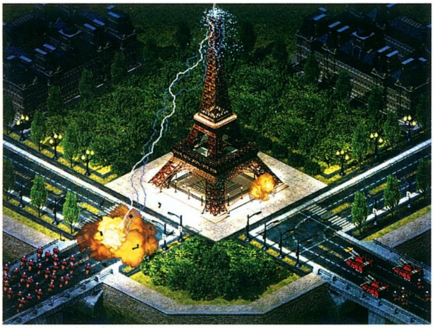
Motocross Madness 2

Nascar 4

Nicktoons Racing

Off Road

RED ALERT 2



Az idei E3 egyik legjobban várt játéka a Westwood Red Alert 2-je volt. Éppen ezért nem is csodálkoztam azon, hogy mekkora tömeg vette körül azokat a gépeket, melyeken ez futott. Már első ránézésre kiderült, hogy nélkülözi a 3D-s elemeket. Úgy látszik, hogy a Westwood a Tiberian Twilightra koncentrálja az erőit, vagyis arra fejleszti az új 3D-s motort. Ez nem is olyan nagy baj, mivel a Red Alert 2 inkább a stratégiai elemekkel és az új egységekkel tűnik ki a sorból. Még nem találkoztam olyan játékkal, mely ennyi remek egységet felvonultatott volna. Ebben a rövid kis bemutatóban nem is merek arra vállalkozni, hogy felsoroljam őket, hiszen nincs rá elég hely. Legyen elegendő annyi, hogy az épületek, a gyalogosok és a harci járművek külön ikont kaptak. Természetesen lesz ismét légi és vízi flottánk, sőt még a tengeri élőlényeket is bevonták a küzdelembe. A szövetségesek oldalán a delfinek harcolnak, míg az oroszok óriáspolipokat irányítanak, melyek hosszú csápjaikkal könnyedén elsüllyesztik a hajókat. A végső fegyver az oroszoknál természetesen az atombomba, mely iszonyú pusztítást végez. A szövetségesek az időjárás manipulálásában értek el kimagasló eredményeket, sikerült megvalósítaniuk, hogy az ellenséges bázis fölött hatalmas viharfelhő alakuljon ki. Nem annyira hatékony, mint az atombomba, de meglehetősen látványos.

Megjelenés: 2000. november

Mocsy

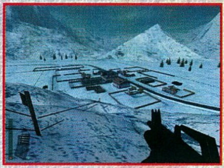
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

A „JÁTÉK", amellyel minden elkezdődött, és amelynek köszönhetően napjaink legkedveltebb játékstílusa, a first person shooter fogalma megvetette a lábát a PC-k világában. Az 1991-ben megjelent id alapmű, a Wolfenstein 3D millenniumi kiadását nagy várakozás és titoktartás előzte meg. A korábban felreppenő hír, miszerint a legenda Unreal motorral fog megjelenni szerencsére tévesnek bizonyult, hiszen láttam és kipróbáltam a Quake III engine-nel működő Return to Castle Wolfensteint. Ha már itt tartunk, meg kell említenem, hogy a kiállításon bemutatott shooterek nagy része Q3A motorral működött, sőt Carmack legújabb grafikus csodája megvetette a lábát a konzolok világában is (pl. a Dreamcaston bemutatott Q3A és az EA színeiben versenyző James Bond játék PlayStation 2-n). Na, de térjünk vissza a Wolfensteinre. Az elvárásoknak megfelelően a játék minden szempontból megfelel a kor igényeinek. Csodálatos grafika (talán a legszebb a bemutatott FPS-ek között), fantasztikus mesterséges intelligencia (pl. az eldobott kézigránátot az ellenfeleink visszadobják), szétlőhető és használható tereptárgyak, valamint lebilincselő játékmenet jellemzi az Activision legbecsesebb kincsét. A Q3 motor eddig sosem látott megoldásokat kínált, a (bizonyos szögből nézve koponyát formáló) pókhálós falak, a gépfegyverrel lerombolható kövek, a továbbfejlesztett fény- és ködeffektusok szemkápráztató világot idéztek. Azonban az elődre jellemző végtelenül egyszerű játékmenetet azonnal el kell felejtenünk, és az sem lesz ritka, hogy kénytelenek leszünk több szobán keresztültologatni egy széket, hogy arról felugorva az előzőleg lerobbantott falon átmászhassunk.

Megjelenés: 2000. december

Sasa

Pac Man


Project Igi

Road to Eldorado

Specops Omega Squad

RUINS OF KUNARK

Nem elfogultságból mondom, de az online játékok közt magasan az EverQuest nemrég megjelent kiegészítője vitte a prímet, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy az Ultima Online 2-t a Microsoft nem mutatta be.

Norrath világának alkotói idén a tavalyinál jóval nagyobb standot bérelhettek ki, s a hatalmas képernyőn megjelenő fantasy birodalom minden bizonnyal több új kalandozót vonzott magához. A kiegészítő új, bebarangolható kontinenst nyitott meg, melynek lakói közt egy játszható faj is gyarapítja a kínálatot. Igaz, Kunark gyíkemberei otthonukon kívül sehol sem népszerűek, mégis van néhány tulajdonságuk, amelyek miatt vonzó kihívást jelenthetnek. Mindenek előtt jelezném, hogy az iskar faj választása minden osztály esetében nehéz besorolást kap a szerepjáték kihívása szempontjából, nem véletlenül! A világszerte gyűlölt nép tagjai közül remek harcosok, sámánok, szerzetesek, nekromanták és árnylovagok kerülhetnek ki. Mindegyikük nagyszerű úszó (a kezdő érték száz, ami más fajok számára szorgos gyakorlással is csak 19-es szinten érhető el), hüllőtestük a trollokéhoz hasonlóan gyorsan regenerálódik, a sötétben is remekül látnak, vastag bőrük miatt AC bónuszt kapnak, s fokozott ellenállást tanúsítanak a tűzzel szemben (igaz, cserébe érzékenyek a hidegre)...

Kunark szigetének felbukkanása huszonhét új zóna megnyitását is jelenti, s a jelentősen megnőtt játékteret módosított, emelt számú poligonnal dolgozó motor tartja életben, így a minimális követelmények is picit megnőttek.

Végezetül megemlítem, hogy végre az ötvenes szint átlépése is lehetővé vált, bár erre tudtommal hazánk játékosainak karakterei közt még nem volt példa...

Megjelenés: megjelent

Lily

SACRIFICE

A Shiny a Messiah-val nem lopta be magát a szívembe. Tudtam, hogy új stratégiai játékot fejlesztenek, de a rossz tapasztalatokból okulva nem nagyon figyeltem rá oda. Éppen ezért lepődtem meg, amikor a kiállításon megpillantottam a Sacrifice-t. A Shinys fiúk ezzel a játékkal valami elképesztő nagyot alkotnak, teljesen a hatalmába kerített. Három különböző törzs harcol egymással a hatalomért. Legjobban a Populousra hasonlít, annyi különbséggel, hogy ebben nagyságrendekkel szebb grafikát láthatunk. A Messiah-ban bevezetett technikának köszönhetően a játékmenet még akkor sem lassul le, ha telepakoljuk a képernyőt karakterekkel. A tesztgép Pentium III-as volt GeForce-szal, de a fejlesztő biztosított arról, hogy kisebb felbontásban játszható lesz kevésbé erős gépen is.

Az akciórész mellett a stratégia is nagy szerepet kapott. A megölt ellenfelek szelleme a képernyőn marad kis ideig. Mágikus hatalmunk segítségével ezeket a szellemeket fogságba tudjuk ejteni, s feláldozhatjuk őket istenünk oltárán. A cserébe kapott hatalom segítségével hatalmas varázslatokat vihetünk végbe. A levegő istene forgószelet küld az ellenfeleire, mely felkapja a szerencsétlen lényeket, s nagy erővel a földhöz vágja őket. A földimádók földrengést hozhatnak létre, mely permanensen megváltoztatja a harcmező képét. A Sacrifice mérföldkő lesz a stratégiai játékok történelmében, sokat fogok vele játszani.

Megjelenés: 2000. december

Mocsy

Squad Leader

Star Trek: Away Team

Star Trek: New Worlds

Starship Troopers

SETTLERS 4

A nagy múltra visszatekintő Blue Byte az idei E3-on csak kisebb standon kápráztatta el az igényes játékokra éhező közönséget. Kis kiállító stand, nagy játékok - azt hiszem, ez jellemezte legjobban a fejlesztőcsapat produkcióit, amelyek közül legelőször talán a legendás Settlers sorozat újabb epizódját emelhetném ki. Sajnos a negyedik rész szinte semmiben sem különbözik a nagy sikereket elért harmadik epizódtól. A játék fejlesztőjével beszélgetve sem derült fény korszakalkotó megoldásokra. Ő büszkén mutogatta a még kidolgozottabb telepesek animációit, a részletesebb tereptárgyakat, a hullámzó vizet, a susogó fákat, de én mindvégig azt éreztem, hogy ez a demonstráció nem lesz elég az életszimulátor újbóli megdicsőüléséhez. Hiába a három különböző nemzedék (Maya, Római, Viking), az új „Dark" nép, amely mindenki ellenségeként sötétséget hoz a birodalomra, az emberbarátibb kezelőfelület és a már említett káprázatos grafika, ha az emberfia úgy érzi, hogy küldeteslemezt próbálnak teljes áron ráerőltetni. Azt azonban meg kell említenem, hogy a Settlers IV-ben sokkal fejlettebb harcrendszerrel és többjátékos módokkal találkozhatunk, mint elődjeiben, amiknek köszönhetően egy lépéssel közelebb kerültünk a tökéletes életszimulátorról alkotott elképzelésünk felé. A készítők ígérete szerint már idén karácsonykor kezünkbe vehetjük telepeseink irányítását.

Megjelenés: 2000. december

Sasa

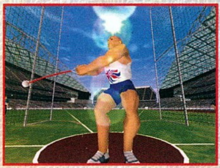
STAR TREK ELITE FORCE

A Star Trek univerzum igazi kincsesbányának bizonyult, hiszen az Activision idén rengeteg játékkal jelentkezik. E programok közül a Raven berkeiben készülő Star Trek Elite Force a legígéretesebb, amely a

Wolfensteinhez hasonlóan a Quake III Arena grafikus motorját használja. Az Elite Force csakúgy, mint a Raven eddig megjelent játékai, minőségi munka. Az A programban a Star Trek világ összes fajával és azok legismertebb szereplőivel találkozhatunk, akik nem csak bóklásznak a képernyőn, hanem aktívan beavatkoznak a játék menetébe. A fejlesztők igyekeztek több részfejezetből álló küldetéseket készíteni. Az E3-on magam is végigjátszottam az egyik küldetést, amelyben először ki kellett szabadítanom a Borgok fogságából a felettesemet, majd el kellett rohannom vele az energiaterminálhoz, ahol a két kapcsolót egyszerre megnyomva áram alá helyeztük a dokk energiacelláit, így társaim átjuthattak a keleti szárnyba. Természetesen itt a küldetés még nem ért véget, de azt hiszem, ennyi éppen elég ahhoz, hogy átéljétek az Elite Force hangulatát. A többlépcsős küldetésekhez a Q3 motorjának köszönhető fantasztikus látványvilág és Star Trek fegyverek hatalmas arzenálja társult. A már megszokott lézerfegyvereken kívül kipróbálhatjuk a Borgok asszimiláló fegyverét, vagy a Klingonok sajátos energiasugarát, amellyel megolvaszthatjuk a bezárt ajtók fémkeretét. Az Elite Force a karácsonyi játékdömping egyik legnagyobb durranása lehet... Nem csak rajongóknak!

Megjelenés: 2000. december

Sasa



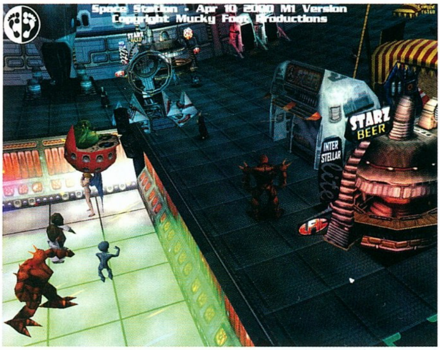
Sydney 2000

Tank Platoon

Technomage

Throne of Darkness

STARTOPIA



A kiállítás sodrásában többször is elsétáltam az egyetlen gépen futatott Startopia mellett, mígnem valahogy szemembe ötlött az a különös sci-fi világ, amely aztán hosszú percekre a képernyő elé szögezett. Michael Burnham, a Mucky Foot Productions csapat vezetője örömmel fedezte fel, hogy a játék lenyűgözött, s részletesen bemutatta, mi mindent tehetünk majd ebben az űrstratégia-szimulátorban, amely kicsit hasonlít a Sim Cityre és talán a Populousra is.

Lehetséges jövőnkben az apokalipszis után létrejött, hatalmas űrkolóniák irányítása kerül majd kezeink alá, melynek színes kavargása kicsit az Ötödik elem világát idézi. A legkülönfélébb fajok keresik fel a csillagoktól ragyogó térben megbúvó állomást, s mi dönthetjük el, kit engedünk be és kit nem. A cél minden lakos megelégedésére szolgáló, működő bázis létrehozása lesz, mely megállja helyét az esetleges támadásokkal szemben is.

A többszintes állomás benépesítésekor érdemes odafigyelnünk a fajok zónáira, mert egyes népek közt a történelem során ellenséges viszony alakult ki, s ez változatos bonyodalmak forrása lehet. Ám mégis szükség van mindenkire, főleg, ha már tudod, hogy a kutatásokra, a kereskedelemre vagy a hadászat fejlesztésére szánsz nagyobb befektetést, ugyanis az űrlényeket alkalmazhatod az egyes épületekben (például kutatóközpontban), s minden faj másban jeleskedik. A stressz feloldásának nagyszerű eszköze volt a szórakozóhelyek legnépszerűbbike, a diszkó, ahová csak úgy özönlöttek a népek... Nincs tér most a részleteknek, de mindenképpen ajánlom figyelmetekbe ezt az új kihívást hozó, színes, rajzfilmszerű grafikai környezetbe helyezett programot.

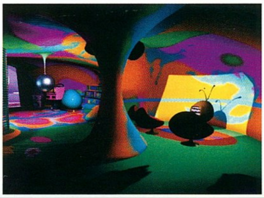
Megjelenés: 2000. vége

Lily

STUPID INVADERS

A Ubi Soft a legjobbak közé egyetlen programmal nevezhet be, ez a kalandjáték azonban teljes jogú tagja lehet az általunk kiválasztottaknak. Rég nem született már igazi, humoros, klasszikus kalandjáték.
A kategória megszállottainak legnagyobb örömére azonban idén nemcsak a Monkey Island sorozat gyarapszik, hanem a Stupid Invaders is napvilágot lát, amely számomra leginkább a Day of the Tentacle fantasztikus hangulatát idézte fel. A főhősök ismét űrlények, méghozzá öt idióta idegen, akik a betervezett űrpiknik helyett a Földre pottyannak, és természetesen minden eszközt megragadva keresik a kiutat. A mindössze három helyszínen átvonuló történetben legtöbbször a számunkra is legkézenfekvőbb út vezet célra, csakhogy Etno és barátai még legapróbb morzsáiban sem rendelkeznek logikával. Ezért a legextrémebb tárgyakat is begyűjtő idegenek könnyfakasztó, kacagtató próbálkozásokat tesznek, hogy megoldják gondjaikat, és megmeneküljenek a Földről, s nem utolsó sorban dr. Dakarine karmai közül is.

Azt, hogy éppen melyiküket irányítjuk, nem mi választjuk majd, hanem a történet szabja meg. A Xilam csapatának vezetője csak akaratos faggatásom nyomán vallotta be, hogy ha pontosan tudjuk, mit kell tennünk, akkor a Stupid Invaders tiszta játékideje mindössze hét óra lesz. Ám korántsem kell kétségbe esni, hiszen ha jól akarunk szórakozni, nem áll érdekünkben gyorsan megtalálni a kiutat, inkább örvendezünk majd a sikertelen próbálkozások által előidézett humoros helyzeteknek.



A szeptemberben megjelenő, öt cd-s programban másfél órányi fergeteges animáció várja a kalandozókat!

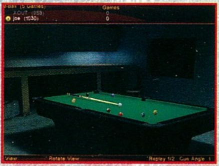
Megjelenés: 2000. szeptember

Lily

Tiranium Angels

Tribes 2

Vampire the Masquerade



Virtual Pool 3

WIZARDS AND WARRIORS

Hosszú ideje várjuk, hogy e program végre napvilágot lásson, sokan talán már fel is adták a reményt. Ne tegyétek, az E3-on csaknem kész, a kisebb hibáktól eltekintve (már ha a gyógyíthatatlan mérgezést annak lehet nevezni ;-)) megmérettetésre kész W&W-t csodálhattunk meg. A program játéktere már 3D-ben jelenik meg, a képernyő elosztása mégis követi a régi idők hagyományos szerepjátékainak rendszerét, így a veteránok azonnal otthon érzik majd magukat benne.

A négy renderelt város sikátoraiban tíz választható fajból generált, hatfős partival járhatunk, s a lakosok cseppet sem lepődnek meg, ha a patkányharcos és az elefántember oldalán apró tündér lebeg majd...

A történetközpontú programban - amikor én láttam - még inkább az akció dominált, hiszen ez jóval vonzóbb látvány a nagyközönség számára. Így nem derült ki, mennyi bonyodalom vár ránk, mire a százötven NPC-vel való beszélgetés után lassan megoldjuk a nagy feladatot...

Ellenben jól megfigyelhettem a sajátos harcrendszert, mely körökre osztott, de mégsem, ezért még ügyes manőverezéssel a parti simán elszteppelhetett a hydra köpése elől, míg az bután pislogott a rázúdított varázslatok alatt. Remélem, ezt még finomítják majd!

A program futtatásához a 3D grafikus kártya nem követelmény, anélkül is éppolyan szép lesz, mint képeinken. S végül egy információ, mely talán nemcsak számomra okoz örömet: a programban sárkány is lesz, akit nem kell feltétlenül bántanunk, s még a nevét is tudom... Erathsmedor.

Megjelenés: 2000. ősz

Lily

X-COM ALLIANCE

A Hasbro Interactive a Grand Prix 3 mellett több kincset is kiállított, amelyek közül a legnagyobb figyelmet a Show legjobb játékára felterjesztett X-Com Alliance kapta. A játék, csakúgy, mint a Deus-Ex, Unreal motort használ, de játékmenetében és lehetőségeiben jóval túltesz

rajta. Az E3 legnagyobb tanulsága az volt, hogy a hagyományos értelemben vett first person shooter végre megszűnt, azaz elfelejthetjük a „csak megyek, és mindenkit agyonlövök" játék fogalmát. Az X-Com is szakított a hagyományokkal, és nagy meglepetést okozva a legösszetettebb FPS volt a kategóriában bemutatottak közül.

A programban akár 4 szereplőt is irányíthatunk, pontosabban rajtunk kívül három társunknak adhatunk ki parancsokat. A pályák felépítésének köszönhetően szükségünk is lesz azok segítségére. Előfordulhat, hogy valamelyik ajtó kinyitásához egyszerre három kapcsoló együttes lenyomására van szükség. A társaknak kiadott parancsokkal elfoglalhatjuk a stratégiailag fontos pontokat, fedezékbe küldhetjük őket vagy felderíthetjük velük a terepet. Elég egyetlen gombnyomás, és a képernyőn megjelenő kis ablakokban saját szemünkkel láthatjuk azt, amit csapatunk tagjai is. Összetettség, stratégia és akció! Az X-Com eme tulajdonságai biztosíthatnak minket arról, amiről minden játéknak szólnia kellene, magáról a JÁTÉKRÓL!

Megjelenés: 2000. december

Sasa

CD GALAXIS

12 O'Clock High	9 990
3D Minigolf Deluxe	2 990
A-10 Cuba	1 990
Action Hall Of Fame	2 990
Age Of Wonders	7 990
Airport Inc.	8 990
Aliens vs Predator	6 990
Alpha Centauri	4 990
Apache Havoc	1 990
Atlantis	2 990
Atlantis 2	JÖN
Atomic Bomberman	1 990
Baldur's Gate	5 990
Barbie	7 990
Barrage	1 990
Billiard Clubhouse	3 990
Birthright	2 990
Blade Runner	3 990
Blood 2	2 990
Broken Sword 2	1 990
Caesar 3	2 990
Champ. Manager 99/00	7 990
Chessmaster 7000	9 990
Close Combat 4	9 990
Codename: Eagle	7 990
C&C MegaBox	3 990
C&C Worldwide Warfare	9 990
C&C Tiberian Sun	6 990
C&C TS Mission	6 990
Commandos	4 990
Croc	2 990
Dark Reign	2 990
Demolition Racer	9 990
Diablo	2 990
Diablo 2	JÖN
Diplomacy	7 990
Dogs Of War	9 990
Dune 2000	4 990
Dungeon Keeper Gold	3 990
Dungeon Keeper 2	6 990
Elements	2 990
(Earthworm Jim, Interstate 76 A-10 Cuba, Mechwarrior 2 M.)	
Enemy Engaged	9 990
Euro 2000*	9 990
European Air War*	2 990
Extreme Flight Pack	4 990
Extreme Mountain Biker	2 990
Extreme Paint Bawl	1 990
Extreme Tennis	1 990
F1 2000	9 990
F/A-18	9 990
FIFA Soccer 2000	6 990

Fighter Squadron	7 990
Final Fantasy VIII	7 990
Fleet Command	4 990
Flying Corps Gold	2 990
Flying Heroes	9 990
Force Commander	9 990
Ford Racing	7 990
Furby	7 990
Gabriel Knight 3	10 990
Game Hunter	1 990
Glover	2 990
Gorky 17	5 990
GP 500	4 990
Grand Prix World	9 990
Grand Theft Auto*	2 990
Grand Theft Auto 2	5 990
Gunship*	9 990
Grand Touring	1 990
Grim Fandango	9 990
Half-Life Generation	10 990
Half-Life	5 990
Half-Life Mission	5 990
Heretic 2	2 990
Heroes Of M & M 2	4 990
Heroes Of M & M 3 Dbl.	11 990
Hexen 2	2 990
Hidden & Dangerous	6 990
Hidden & Dang. Miss.	3 990
Homeworld	7 990
Hoyle Classic Coll.	6 990
Imperium Galactica 2	7 990
Invictus	9 990
I-War Deluxe	4 990
Jagged Alliance 2	5 990
Jazz Jack Rabbit 2	2 990
Jedi Knight Gold	7 990
Kingpin	5 990
Knights & Merchants	2 990
Lemmings Revolution	8 990
Lords Of Magic	2 990
Lucky Luke - Dalton's	7 990
M1 Tank Platoon 2	2 990
Machines	2 990
Magic The Gathering	2 990
Mahjongg Master 2	3 990
Majesty	9 990
MAX	2 990
MechCommander Gld	2 990
Mechwarrior 2 Mercen.	1 990
MegaPak 9	3 990
Messiah	9 990
Mig Alley	3 990
Might & Magic 8*	9 990

200 fajta DVD sikerfilm

Állj, vagy jövök – Visszavágó – Tűzhányó – Mátrix
Alien 1-4 – Oltári nő – A világ nem elég – Hook
Csak egy kis pánik – Armageddon – Bigyó felügyelő
Összeesküvés elmélet – Pusztító – Múmia ...

Minigolf Master	3 990
Monkey Island 3	9 990
Myth 1: Fallen Lords	2 990
Myth 2: Soulblighter	2 990
NBA Live 2000	6 990
Need For Speed 3	3 990
Need For Speed 4	6 990
NFS. 5: Porsche	9 990
Nocturne	7 990
Nomad Soul	5 990
Nothing But Action	3 990
NOX	9 990
Outcast	5 990
Panzer General 3D Ass.	9 990
People's General	2 990
Pitfall	1 990
Phantom Menace	9 990
Planescape Torment	9 990
Police Quest SWAT 2*	2 990
Police Quest SWAT 3	10 990
Populous 3D	5 990
Pro Bawl	1 990
Pro Pilot	2 990
Pro Pinball 2: Timeshck.	1 990
Pro Pinball Collectors	9 990
Pro Pool	1 990
Quake 3 Arena	9 990
Racer	9 990
Rahjongg	3 990
Rally Bajnokság	2 990
Rally Bajnokság Deluxe	3 990
Rally Championship	9 990
Rayman 2	3 990
RC Racing	7 990
Red Baron 2	2 990
Return To Zork	1 990
Revenant	5 990
Risk 2	9 990
Rogue Squadron	9 990
Rogue Spear	9 990
Rogue Spear Mission*	6 990
Sabrina: Brat Attack	7 990
Sabrina: Spellbound	6 990
Saga - A vikingek h.	4 990
Screamer 2	1 990
Sega Rally 2	4 990
Sentinel Returns	2 990
Septerra Core	6 990
Settlers 2	3 990
Settlers 3	5 990
Settlers 3 MIssion 1	3 990
Settlers 3 M. Amazons	5 990
Settlers 3 + Mission1	7 990

Settlers 3 + Amazons	9 990
Settlers 3 Big Pack	11 990
Seven Kingdoms 2	6 990
ShadowMan	3 990
Shanghai Dynasty	2 990
Shanghai Great Mom.	2 990
Sims	9 990
Sin	2 990
Sinister Unleashed	5 990
Soldiers Of Fortune	9 990
Soul Reaver	3 990
South Park Rally	3 990
Spec. Ops 2	7 990
Sportscar Racing GT.	4 990
StarCraft	2 990
Star Trek: Armada	9 990
Star Trek: Hidden Evil	9 990
System Shock 2	5 990
Team Apache	2 990
Test Drive 5	2 990
Theme Hospital+Park	4 990
Theocracy	5 990
Thief 2	7 990
Tiberian Sun C&C	6 990
Tiberian Sun Mission	6 990
TOCA Touring Car 2	4 990
Tomb Raider Gold	4 990
Tomb Raider 2 Gold	4 990
Tomb Raider 3 Gold	4 990
Tomb Raider 4	4 990
Top Shot	1 990
Tycoon Collection	9 990
(Rollercoaster Tyc., Railroad Tycoon 2, Transport T. ILx)	
Ultima IX: Ascension	9 990
Ultimate Race Pro	1 990
Unreal Tournament	9 990
US Air Force	9 990
Vészhelyzet	4 990
Viper Racing	2 990
V-Rally	2 990
Warcraft 2	2 990
Wargasm	3 990
Warlords 3	2 990
World War II Fighters	4 990
Worms 2	2 990
X-Com Apocalypse	2 990
X-Com Interceptor	2 990
X-Wing Alliance	9 990
X-Wing Collector 3D	9 990
X-Wing vs TIE F. Gold	7 990
Zork: Grand Inquisitor	2 990

*Hamarosan megérkezik

IGÉNYES SZAKBOLTHÁLÓZAT

Buda – XI. kerület

Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zsigmond körtérnél)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18
Telefon: 361-4061

Pest – VII. kerület

Akácfa u. 13. (a Blaha Lújza térnél)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat 10-13
Telefon: 321-1565

www.cdgalaxis.hu

Friss, teljes árlista: FaxBank 2-333-666 / 2345 #, vagy KÉRJE POSTÁN!

KÉNYELMES FUTÁRSZOLGÁLAT

Nem kell rohangálnod, keresgélned, főnöd vagy áznod az utakon, mert Budapesten belül még a megrendelés napján kézhez kapod a kért termékeket!

479-0933

4.800 Ft felett: 500 Ft
19.500 Ft felett: INGYENES

A termékeket biztonságos és diszkrét kartondobozba csomagolva szállítjuk ki!
Rendelésfelvétel: Hétfő-Péntek 10-17h

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára!
Akár már másnapra!
Postázás biztonságos kartondobozba csomagolva!

479-0933

Rendelésfelvétel: H-P 10-18h
Szombat 10-13h

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Áraink az áfát tartalmazzák.

THIEF 2: THE METAL AGE

StartBox

Fejlesztő: The Looking Glass
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.lglass.com

HARMADIK KÜLDETÉS

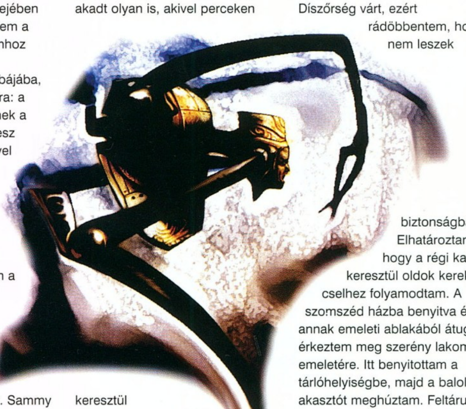
Aktuális megbízóm útját Truart seriff második számú embere, Hagen hadnagy keresztezte. A mostanában amúgy is csúnya, bizonyíték-eltulajdonítási ügybe keveredett Hagenre kell a gyanút terelnem így vetvén véget rendőrségi pályafutásának. A Shoalsgate rendőrközpontról kapott pontos térképek segítségével könnyebb feladatom lesz. Végig vigyáznom kell azonban arra, hogy az őrök és a mechanikus őrszemek se vehessenek észre, mert a megszólaltatott riasztó a vesztemet jelentené. Ezenkívül senkit nem ölhetek meg, ráadásul még le sem üthetek!

Először átkutattam a környéket, majd a csatornarendszeren keresztül bejutottam a központba. Elsőként a cellákhoz értem, ahol meglepetésemre szellem-őr kísértett. Ezután megérkeztem az első emeletre: itt az egyik őr övéről elcsentem a kulcsot, majd tüzetesen mindent átkutattam. Az egyik szobából nő hangját hallottam kiszűrődni, amint éppen Jenivere szöktetéséről számolt be, még itt találtam meg a riasztót és az őrszemeket hatályon kívül helyező kapcsolót. Óvatosan felmentem a második emeletre, ahol rögtön szert tettem még egy kulcsra. Az őröket ügyesen kijátszva az álkulcsokkal nyitottam ki előbb Mosley, majd utána Hagen hadnagy szobáit. Az előbbiben a titkos irattár kulcsát, az utóbbiban pedig zsebkendőt találtam. A frissen elcsent kulcs segítségével nyitottam ki az első emeletről megközelíthető irattárat. Máris gazdagabb lettem a mechanikus őrszemeket kikapcsoló kóddal: 4026. Truart seriff szobájából indultam tovább a legfelső, harmadik szintre; a folyosó végén a felügyelő holmiját tároló szobában talált kapcsoló segítségével titkos helyre bukkantam, melynek segítségével feljutottam. Itt már csak ki kellett játszanom az őrséget, majd kinyitottam az első zárt ajtót, ezután beütöttem a kódot, végül ismét használtam az egyik kulcsot. Máris a széf belsejében voltam: feltűnő helyre tettem a zsebkendőt, majd magamhoz vettem a páncélkazettát. Visszasiettem Hagen szobájába, és letettem azt az asztalára: a csapda előállt, ügyfelemnek a hadnaggyal többé nem lesz gondja. Dolgom végeztével kisurrantam az utcára.

NEGYEDIK KÜLDETÉS

„Munkám" majdnem végzetes hibába sodort: Sammyvel volt találkozóm a helyi kocsmában. A bent gomolygó sűrű füst és az átható sörszag sem tévesztett meg annyira, hogy ne vettem volna észre a rám váró kékkabátosokat. Sammy egész egyszerűen eladott nekik, most pedig látszólag sem letartóztatásról, hanem szabályszerű kivégzésről volt szó. Még szerencse, hogy mindig tartok magamnál egy-két villanóbombát, így az elvakított csendőrök mellett kisurrantam a helyiségből.

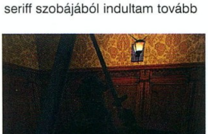
Az egész város hemzseg az őröktől, valahogyan mégis vissza kell jutnom a rejtekhelyemre. Először is hatályon kívül helyeztem a kettesével állomásozó őröket, majd felszaladtam a keleti zárt kapu mellett lévő házba. Itt kulcsot találtam, ráadásul kapcsolót, mellyel a kaput tudtam felemelni. Továbbmenve kettes-hármas osztagokban őrjáratozó csendőrökre bukkantam, az ő hatástalanításuk is egyszerű volt. Shalebridge felé haladva fokozatosan minden őrt ártalmatlanná tettem, még az őrtorony körül lévőket is (volt, akit nyílvesszővel riasztottam meg, de akadt olyan is, akivel perceken



keresztül bújócskáztam). A régi kaput zárva találtam, így utamat a piac felé vettem. Itt a vízbe ereszkedtem, hogy az őr mögé tudjak kerülni (kimászáskor nagyon vigyáztam a velem szemben strázsáló három őrre). Dél felé haladtam, majd a Helena úton mentem tovább. Az őröket mind sikerült kijátszanom, bár akadt, aki nagy igyekezetében a vízbe fulladt, amikor utánam szaladva át akarta ugrani a kanálist. Az egyik házban érdekes feljegyzésekre bukkantam, mely szerint a rendszer - mely szerint fizetség fejében a piti bűnözők feldobják társaikat, majd természetesen Truart emberei őket is elkapják - annyira jól működik, hogy továbbra is alkalmazni fogják. A Sparrow utcán végre igazán jó házat találtam, bizony erős őrség védte: mohás, tüzes és vizes nyílvesszőket tudtam magamhoz venni. A Hill utcán túljutva végre megérkeztem a házamhoz. Díszőrség várt, ezért rádöbbentem, hogy itt nem leszek biztonságban. Elhatároztam, hogy a régi kapun keresztül oldok kereket; cselhez folyamodtam. A szomszéd házba benyitva és annak emeleti ablakából átugorva érkeztem meg szerény lakom első emeletére. Itt benyitottam a tárlóhelyiségbe, majd a baloldali akasztót meghúztam. Feltárult előttem kicsiny rejtekhelyem, ahonnan mindent magamhoz vettem. A seriffnek emlékezetes leckét akartam adni, ezért az összes, a házamban és környékén szolgálatot teljesítő őrt elkábítottam. Csak ezek után siettem vissza – immár kulccsal a kézben – a régi kapuhoz, majd azt szélesre tárva léptem ki rajta.

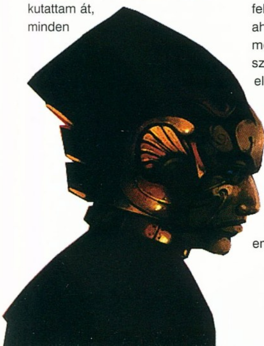
ÖTÖDIK KÜLDETÉS

A próféta beszédét hallgatva kételyek merültek fel bennem: a velem lévők azonban csak azt hajtogatták, hogy a fémkorszak ránk köszöntött. Nem is tudom, miért fogadtam el egyikőjüktől azt



a levélkét, melyben következő feladatom állt. A borítékba rejtett papír tartalma: Truart seriff valószínűleg az életemre tör, mégpedig azért, mert valaki erre bérelte fel. Különös, de ha a színtiszta igazságra vagyok kíváncsi, akkor holnap éjfélkor meg kell jelennem a mechanisták által szervezett „szemináriumon".

Amint megérkeztem, őrjáratozó robotot kellett kikerülnöm. Utamat a katakombák felé vettem, ahol a szellemőrökre vigyázva (egyikük övéről kulcsot csentem el) surrantam tova. Ajtó mögül kiszűrődő beszélgetést, majd léptek zaját hallottam; ahogy elhalkultak, bementem. Kisméretű robotot vettem észre, megvártam, amíg odébbállt, majd az asztalhoz léptem, és megdöbbentem; a fémszerkezetek egyetlen sebezhető pontja a beléjük épített kazánrész: ha ezt víz éri, akkor azonnal üzemen kívül kerülnek. A robotot jól irányzott vizes nyílvesszővel kiiktattam, majd hátramentem a présgéphez, ahol viaszt találtam, segítségével bármilyen tárgyról képes vagyok tökéletes mintát venni. A szabadba visszatérve zárlatot idéztem elő a nagyméretű robotban is, majd a megjelölt ajtók egyikéhez siettem. Pont időben érkeztem, éjfél volt: Truart seriff találkozott Karrasszal, a mechanisták vezetőjével. Rögtönzött bemutatót tartott neki két kolduson, miként is lehet emberekből fegyvert készíteni. Gorman is elszörnyülködött, de paktumot kötöttek, 20 ember erejéig a seriff szabad garázdálkodást engedélyez nekik, cserébe viszont busás pénz üti a markát. A rend őre azonban nem is sejtette, hogy szavait géppel rögzítették, és innentől már csak bábként mozgatják majd. Szó esett még valamilyen bank széfjéről és annak kulcsáról, mely ennek az épület második emeletén lapul. Elhatároztam, hogy megkeresem. Mivel összesen 1200 aranyat kellett a pályán zsákmányolnom, ezért mindent rendkívül aprólékosan kutattam át, minden



őrt lépre csaltam, és a zsákmányt zsákom mélyére dugtam. Találkoztam azonban nagyon furcsa szerzettel is; itt kellett, hogy rájöjjek, hogy az utóbbi időben elfogott és kivégzett embereket gépekké alakítják át! Az egész épület központja a kápolna volt. Ez a rész hemzsegett az őröktől, hiszen második emeletén, egész pontosan annak középső traktusában asztal tetején fénylett a kulcs. Amint elvettem, éreztem, hogy nem vihetem magammal, mert akkor mindenki gyanút fogna. Levittem hát a viaszhoz, másolatot készítettem belőle, majd az eredetit visszatettem oda, ahol találtam. Most már nyugodt szívvel hagytam el a térséget.

HATODIK KÜLDETÉS

Köszönet a mechanistáknak, hogy rögzítették a seriff szavait: már csak meg kell szerezni a felvételt. A szekta a vagyonát a város legnagyobb bankjánál, a „First City Bank & Trust"-nél helyezte letétbe. Tervem a következő: betörök, megtudom a széf számát – a kulcsról saját magam által készített másolatom van –, magamhoz veszem a szalagot, majd távozok.

A bank épületébe való bejutásra több lehetőségem adódott, végül úgy gondoltam, hogy annál váratlanabb nincs, mint hogyha a tetőn keresztül érkezek meg. Felmásztam hát a dobozokra, majd az egész épület legtetejére, ahonnan a második emeletre, pontosabban a „meeting hall"-ba érkeztem meg. Innen csak néhány lépést kellett megtennem, és máris a feljegyzések termében voltam, ahol sikerült megtudnom, hogy a mechanisták széfrésze a 11-es számot viseli. Továbbindulva először a harmadik emeletre mentem, ahol a biztonsági irodában sikeresen kikapcsoltam a főbejáratnál pásztázó őrszemeket. Rendszeresen leütöttem minden őrt és átkutattam minden szobát, majd visszatértem a második emeletre. Nagyon vigyáztam az

őrrobotokkal, az állandóan készenlétbe helyezett vizes nyílvesszők kiváló szolgálatot tettek. Az őrök termébe nem merészkedtem, ezen kívül négy ajtót nem sikerült semmilyen módon sem kinyitnom. Leballagtam hát az első emeletre, ahol hamarosan megtaláltam azt a lépcsőt, amely az alagsorba vezetett. Erről a részről térképpel sem rendelkeztem, megérzéseimre hagyatkoztam. A nagy számban őrjáratozó robotokat ügyesen kerülgetve eljutottam a „belépés csak meghatalmazással" részhez. Itt először a villanyt kapcsoltam le, csak ezután surrantam be a széfajtót nyitó mechanizmushoz, ahol a gombokat addig nyomkodtam, amíg a lámpa zöld színnel nem világított. Dolgom végeztével visszatértem az első emeletre, ahol az őrök szobájától déli irányban lépcsőfeljárót találtam. Innen második kísérletre sikeresen beugrottam a nyíláson, majd a nyugatra fekvő teremben rábukkantam a vörös kulcsra. Ezzel már a négy, korábban zárt ajtót is fel tudtam nyitni. Visszaereszkedve az első emeletre a még meghagyott őröket is leütöttem, a robotokat pedig lehűtöttem kicsit. A széf előtti szemet kikapcsolva beléptem. Tudtam, hogy a házban lévő összes őr ájultan hever, ezért fogtam hát maradék tüzes nyílvesszőimet és a benti kamerákat vettem célba. Megkerestem a 11-es letétet, magamhoz vettem a felvételt, és kisétáltam az épületből.

HETEDIK KÜLDETÉS

Eljött az idő, hogy végre kettesben beszélgessek el Truart seriffel. Remélem, bizonyítékkal a kezemben képes leszek szóra bírni, mindössze a névre vagyok kíváncsi, aki felbérelte, hogy öljön meg. Ez az este kiváló alkalom, hiszen Gorman koktélpartit rendezett, melyre népes vendégsereget hívott meg.

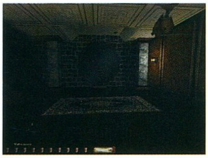
Először a birtok külső részét kutattam át, észak felé eredmény nélkül, délre azonban kapcsolót találtam, mely a kapuval szemben található őrszemeket kapcsolta ki. Miután felemeltem a főkaput, körbeszaglásztam a birtokot (a fémsisakos őrt messziről elkerülve). Az egyik őrnél talált kulccsal a hátsó bejáraton léptem be, majd még hármat ártalmatlanná téve – fogaskerék - bejutottam a konyhába. Itt a szolgáló övén csüngött kulcs, melyet leakasztottam. A pincébe lemászva furcsa hangokra lettem figyelmes: mindent átnéztem, majd visszatértem az étkezőbe, kioltottam a tűzhelyben lobogó lángokat, és lecsúsztam a titkos járaton. Lent félig rothadó zombi állta utam, tüzes nyílvesszővel tettem ártalmatlanná. A két pók eltüntetése után gázos nyílvessző ütötte markomat. Ellátogattam még a kápolnába is, ahol a falon látható kalapácsforma mélyedésbe lőtt nyílvessző nyitotta meg előttem az utat az élőhalott őrhöz. Két tüzes nyílvessző azonnal végzett vele, így az őrzött kincs az enyém lett. Miután rádöbbentem, hogy a központi termen keresztül lehetetlen az emeletre jutnom,

inkább a fogaskerekes ajtónál kísérleteztem. Itt újabb fogaskerékhez jutottam az őr leütésével. A második emeleten komolyabb kihívást csak a játékterem jelentett. A fegyverteremben a céltáblára lőttem, így még egy gázos nyílvesszőt vehettem magamhoz. Ezután elértem a kapcsolóhoz, mely a fürdő őrszemét kapcsolta ki, majd miután elolvastam a feljegyzést az elveszett ezüst fogaskerékről, magam is a vízbe csobbantam. Leúszva meg is találtam azt, majd segítségével továbbhaladhattam. Hiába jártam azonban közel Truart hálószobájához, valaki megelőzött, és megölte kenyéradó gazdájukat. A tettes még valószínűleg a házban járkál, az őrséget megerősítve próbálják elcsípni. Az egyetlen szemtanú szőrös, emberszerű lényt látott elmenekülni. Amint tudtam, ártalmatlanná tettem az orrom előtt tovarohanó csoportot, majd felballagtam a harmadik emeletre. Először a szemközti hálóba nyitottam, ahol őrök és riadt feleség fogadott, ügyesen menekülve azonban sikerült éberségüket kijátszanom. Csak ezután léptem be a seriff szobájába, ahol Gorman középen vérbe fagyva feküdt. Rögvest valamilyen nyom után kezdtem kutatni; meglepő módon bukkantam rá Mosley hadnagy kulcscsomójára. Még néhány tárgyat magamhoz vettem, hogy biztonsággal összeszedjem a küldetésem sikeréhez szükséges 1100 aranyat, majd elhagytam a sötétbe burkolódzó birtokot.

NYOLCADIK KÜLDETÉS

Mosley hadnagy maradt az egyetlen használható nyom ebben a piszkos ügyben. A nő alibivel rendelkezett ugyan a gyilkosság éjszakájára, de én követni kezdtem. Kitartásom meghozta gyümölcsét, egyik este jócskán a munkaideje lejárta előtt indult a város felé kezében levelet szorongatva. Úgy kellett kiderítenem, hogy mi a papírtekercs tartalma, és hogy a hadnagy kinek viszi azt, hogy közben legalább hat zsebet ürítek ki.

Szerencsémre Mosley igen komótosan ballagott levéllel a kézben. Viszonylag sűrűn meg is állt, hogy körülnézzen, nem követi senki sem. Átvágott a piacon, majd a Helena úton keresztül a Hill utcára ment. Itt, az egyik sarkon a levelet a földre ejtette, majd tovább ballagott. Nekem sem kellett több, felkaptam, és elolvastam: a nő nemtetszésének adott hangot, amiért bűntársa a helyszínen nyomot hagyott. Arról



is szó esett, hogy sikerült Hagen hadnagyot és Truart seriffet is félreállítaniuk, ráadásul kijátsszák a mechanistákat is. Lépteket hallva a levelet visszaejtettem a földre, majd kapualjba húzódtam. Futár érkezett, felkapta a papirost, és sietős léptekkel távozott. Nyomába eredtem, azonban őt már valamivel nehezebb volt követnem, mert szaporán lépkedett előre. Először a piac felé vettük az irányt, majd hirtelen északnak fordultunk, és egyszerre csak ott álltunk a temető bejáratánál. A három mechanista a semmiből bukkant elő: meglőtték a futárt, azonban a halottak földjére már nem követték, inkább őrállásba helyezkedtek. Miután leütöttem őket, követni kezdtem a sebesült futár vérnyomait. Portálhoz vezettek, de ide még nem léptem be, visszatértem még egy rövidebb sétára a városba: járókelőket és őröket zsebeltem ki és házakat kutattam át, mielőtt visszatérve beleolvadtam volna a vörösen pulzáló kapuba.

KILENCEDIK KÜLDETÉS

A sebesült férfit követve teljesen ismeretlen helyre értem. Csak remélhettem, hogy az, akit eddig is követtem, továbbra is vérnyomot hagy a földön, így a nyomában tudok maradni, egészen végig. Mivel térképpel nem rendelkeztem, nagyon óvatosan haladhattam csak előre.

A fák közül hamarosan kis településhez értem, melyet csermely vágott két részre. Rögtön térképre bukkantam. Már az első házban láttam, hogy a lakosokat a kapun átjutott mechanista csapatok kegyetlenül lemészárolták: szerencsétleneknek semmi esélyük nem volt. A fémsisakos mechanista kivételével mindenkit ártalmatlanná tettem, majd a menet közben talált két rubinkövet (egyiket ház tövében, másikat a vízben úszva vehettem magamhoz) a gyülekezési helyen talált fekvő szobor szemeibe helyeztem. Ezután belemásztam kitátott szájába. Elsőként a szemvirágokkal borított termen haladtam át, majd a mérgező vizű mocsáron, ezután pedig a hegyvonulatokon haladtam tova. Itt találkoztam először szőrös, majomszerű lényekkel, melyek közül Truart gyilkosa került ki. Kacsos nyílvesszőt találtam, mely hasonlít a köteles változatra, csak azzal az előnnyel rendelkezik, hogy nem csak fafelületen képes megkapaszkodni. A hegytetőre felérve a mágikus hídon mentem tova (a vízben újabb kacsos nyílvesszők vártak rám), majd megérkeztem a majomemberek birodalmába. Előbb a tavasz, majd a nyár, aztán az ősz, végül pedig a tél évszakának megfelelő részeken haladtam tova, melyek közül főképpen az első kettőben hemzsegtek az őrök. Rájöttem, hogy ezeket a lényeket meg is ölhetem, mert nem emberek. Az utam során talált levelek döbbentettek rá, hogy Mosley milyen komoly kapcsolatban áll ezzel a törzzsel: szövetséget kötött velük a mechanisták ellen, ráadásul rendszeres levelezésben állt vezetőikkel. Irományaik egyikében olvasva derítettem ki, hogy meggyilkolásomra Karras, a szekta új vezetője bérelte fel Morgant. Végül elérkeztem az erdőbe; itt nemcsak a fura hangoktól, de a fekete, mintegy két ember magasságú, morgó fáktól is óvakodva, folyamatosan a sötét zugokat kihasználva haladtam előre egészen addig, amíg meg nem találtam a halott futárt.

TIZEDIK KÜLDETÉS

Viktoria, ősi ellenségem a semmiből bukkant elő. Szövetségre kényszerített a jelenlegi, mindannyiunknál erősebb veszélyforrás kiiktatásában: közösen kell felvennünk a harcot a mechanisták ellen. Első feladatom nem más, mint bejutnom a szekta újonnan épült kastélyába, és Karras személyi adatai közül aktát

lopnom. Saját többletbevételem előteremtésére a bálra meghívott vendégek tökéletes alanyok.

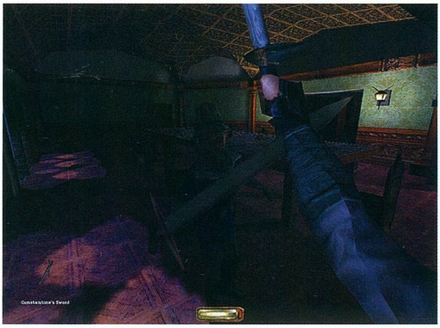
A háztetőkön nekiindulva követtem a járható utat: hamarosan perlekedő nemesi testőrökhöz érkeztem, akik annyira belelendültek heves vitájukba, hogy lenyilazták egymást. Talpon maradt társukat könnyedén cseleztem ki. Az apartmanok előtt újabb furcsaságot láttam a holdvilágban: tolvajok rontottak rá az egyik őrizetlen lakásra. Nosza, nekem sem kellett több, őket tettem hát ártalmatlanná. Ezután ablakok mögött melegedő tolvajt, beszakadt kerítést, nekromanta tornyot (zombik) és Karras báljára nem meghívott, durcás nemeseket hagytam magam mögött. Kötéltánc következett, őrjítő mélység felett egyensúlyoztam tova. Az üvegházban talált póktól és a fegyvertárat őrző katonától gyorsan megszabadultam. Ez utóbbi ajtaját csak a „sunburst device" segítségével tudtam feltörni, melyet jól irányzott tüzes

nyílvesszővel robbantottam fel. Visszatérve a bankba értem, ahol vigyáztam, hogy lépteimmel ne keltsek zajt, leütöttem az őrt, majd az övéről csent kulccsal bementem a jobboldali ajtón. Itt először felfeszítettem a kapcsolószekrény tetejét, majd meghúztam a kart. Most már odajárulhattam a nyitott széf elé, melynek tartalmát zubbonyom mélyére helyeztem. Angelwatch előtt még keresztülverekedtem magam a nemes hölgyekkel bélelt termen is. Könnyen jutottam be a kastélyba, a kutatást a második emeleten kezdhettem el. Az őrökön túl hamarosan az őrrobotot is hatályon kívül helyeztem. A kápolnában talált hangfelvétel tanulsága szerint Karras nem tartózkodik az épületben, a terv tehát

megváltozott: meg kell hallgatnom az összes fellelhető felvételt. Az első emeleten csak a robot és egy szem őr nehezítette dolgom, a harmadikon aztán kisméretű robotot is találtam a könyvtárban. Amint megsemmisítettem, észveszejtő futkározás-kiabálás vette kezdetét. A lifttel észrevétlenül kerültem a megbolydított őrök mögé, akiket így könnyedén tettem ártalmatlanná. A negyedik és ötödik emeleten nem akadtak gondjaim, ez utóbbin ráadásul sikerült rábukkannom Karras legutolsó feljegyzéseire. Felolvasásom után fura lény jelent meg előttem, akit aztán hiába követtem. Az iroda ajtaja elől eltávolítottam az őrt, a folyosón álló szobor jobb szemét megnyomtam, magamhoz vettem a tárgyakat, majd felosontam a bálterembe. Itt nagy hasznát vettem eddig őrizgetett két gázos nyílvesszőmnek, a sósszsákként elterült mechanista övén talált kulccsal sikerült bejutnom Karras birodalmába. Itt is hangfelvétel várt: az őrült mégsem annyira bolond, mint gondoltam. Pontosan tudta, hogy ma este itt leszek, ezért ő elmenekült. Magamhoz vettem a Cetus-terv részleteit, megszólalt a riasztó, majd a lift segítségével lejutottam a szellőzőjáratba. Kint a harangtorony felé indultam, bár utamat néhány igen kellemetlen helyen álldogáló mechanista keresztezte. Végül mégiscsak épségben érkeztem meg, zsebemben a jól végzett munka gyümölcse, mintegy 2600 arany lapult.

TIZENEGYEDIK KÜLDETÉS

Viktoria segítségével kezdtem összerakni a kirakós-játék darabjait. Karras szolgálókat adományozott az estéjére hivatalos nemeseknek, akik valójában fegyverek voltak; eszközként szolgáltak csak. Következő nyomként a Markham-sziget neve vetődött fel. A Cetus-terv vezetésével megbízott Cavador atya itt rejtőzött el fanatikus őreivel. Viktoria összeköttetője, az eltűnt Lotus is a szigeten bujkálhat valahol, ha sikerülne megtalálnom őt, azzal



örökre lekötelezném új szövetségeseimet.

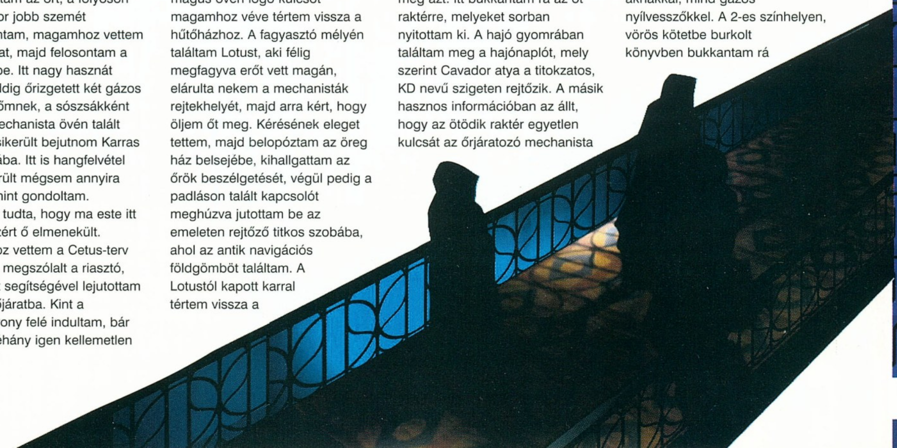
Indulás után a fúrógép (lukkk-fúró) segítségével jutottam némi ásványhoz, majd az őrszem mellett óvatosan manőverezve indultam meg a kocsányokon felfelé. A rácsokat kinyitva haladtam tova, hamarosan megérkeztem a világítótoronyhoz. Tetejébe érve, s az ott talált mágus övén lógó kulcsot magamhoz véve tértem vissza a hűtőházhoz. A fagyasztó mélyén találtam Lotust, aki félig megfagyva erőt vett magán, elárulta nekem a mechanisták rejtekhelyét, majd arra kért, hogy öljem őt meg. Kérésének eleget tettem, majd belopóztam az öreg ház belsejébe, kihallgattam az őrök beszélgetését, végül pedig a padláson talált kapcsolót meghúzva jutottam be az emeleten rejtőző titkos szobába, ahol az antik navigációs földgömböt találtam. A Lotustól kapott karral tértem vissza a világítótorony hajókormányához: az üzembe hozott gyorslifttel lejutottam a mechanisták titkos búvóhelyére. Feladataim újabbakkal bővültek: ki kellett fürkésznem a Cetus Amicus tengeralattjáró célját. Először Markham kapitány kincsét találtam meg, amint a kövekkel félig eltorlaszolt járatba úsztam. A ládát kirabolva a szellem elől öles léptekkel menekültem el. Karras bejegyzését a régi, vízzel

elárasztott lakónegyedben, a vízben lebegve találtam meg. A főraktár épülete előtt álló őr kulcsával kinyitott épületben üvegcse rozsdagázt vettem magamhoz. A második őrhelyen talált négy kulcsot megszerezve csodálkoztam, hogy az ötödik hova tűnhetett el. Végre a Cetus fedélzetére értem, egészen pontosan a víz alól közelítettem meg azt: itt bukkantam rá az öt raktérre, melyeket sorban nyitottam ki. A hajó gyomrában találtam meg a hajónaplót, mely szerint Cavador atya a titokzatos, KD nevű szigeten rejtőzik. A másik hasznos információban az állt, hogy az ötödik raktér egyetlen kulcsát az őrjáratozó mechanista az első őrhely egyik termében vesztette el. A kulcsot a legtávolabbi terem alatt elterülő, vízzel ellepett harangban találtam. A Cetus fedélzetére érve, az ötös raktérbe zárkózva vártam arra, hogy KD-szigetre érjünk.

TIZENKETTEDIK KÜLDETÉS

Reményeim szerint a titokzatos KD-szigeten sikerül Cavador atyát megtalálnom, és elrabolnom, Viktoria majd szóra bírja őt.

Néhány lépés után döbbentem rá, hogy ez a titokzatos KD nem más, mint Lost City, melyet magam is jól ismerek. Az őrök beszélgetésére figyelve megtudtam, hogy Cavador őrjáratozik, útvonalát az épületben hagyott papírtekercsre jegyezte fel. Az őrök és a robotok kiiktatása közben a mozgásérzékelővel ellátott, plafonra szerelt lámpatestek fényára jelentős nehézséget okozott. Ügyesen manőverezve azonban ezeket is be lehetett csapni. A tekercset felvettem, kinyitottam a zárt kaput, majd a kulcsos ajtón is áthaladtam, és magamhoz vettem a bent talált felszereléseket. Lost City belső területére érve újabb tanácskozásnak lehettem szem- és fültanúja. Cavador, elrablásától való félelmében állandóan különleges sisakot visel, őrjáratán pedig maszkot viselő őr is kíséri: a 7-es színhely felé indulva hamarosan meg is pillantottam a három főből álló csapatot. A maszkos őrt gázos nyílvesszővel, az atyát és első kísérőjét pedig jól irányzott csapással tettem ártalmatlanná. Sötét zugokban helyeztem el testüket, majd Lost City felfedezésére indultam. Minden színhelyen rengeteg őrszem, mechanista őr és robot fogadott, még szerencse, hogy nagyon jól fel voltam szerelve mind vakító bombákkal és aknákkal, mind gázos nyílvesszőkkel. A 2-es színhelyen, vörös kötetbe burkolt könyvben bukkantam rá



Karras utolsó, keresett bejegyzésére. A 6-os részlegben tábla tanúskodott arról, hogy az egyik legfontosabb, bányászathoz nélkülözhetetlen fúró elveszett. Az őröktől megszabadulva a lift segítségével azonban megtaláltam, és el is loptam azt. Az 5-ös szám Cavador atya igencsak megerősített őrséggel ellátott lakosztályát takarta: az ágy mellett heverve bukkantam rá a személyes naplóra, melyet azon nyomban a hónom alá csaptam. A részlegek átvizsgálása után tértem vissza Cavador testéhez, melyet vállamra dobva indultam neki az általam már ismert, a 9-es színhelyből nyíló rejtekútnak.

TIZENHARMADIK KÜLDETÉS

Viktoria kiszedte Cavadorból a keresett információkat: az atya maszkok gyártásával foglalkozott a mechanisták égisze alatt, és a különös, „földművelő" névre hallgató mezőgazdasági gép tervezésében vett részt. Mindegyikből pontosan 30 darabot készíttetett el, ami azt feltételezi, hogy a két szerkezet szoros kapcsolatban áll. Ki kell derítenünk, mi a szerepe a maszkoknak, ehhez pedig szereznem kell egyet. Alkalmasabb helyet keresve sem találhatnánk, mint Gervaisius, a műkincsgyűjtő háza. Köztudott azonban, hogy e férfiú nagy rajongója a titkos járatoknak-helyiségeknek és a kifinomult biztonsági rendszereknek. Nem lesz könnyű dolgom: nincs térképem a házról, ráadásul az akciót teljes diszkrécióval kell végrehajtanom, azaz az őröket le sem üthetem, és észre sem vehetnek!

Óvatosan osontam az első folyosókon, persze soha nem hagytam ki, hogy ne csentem volna el az őrök pénzes tarsolyait. Ahol sikerült irányítóterembe érnem, ott csak a két felső kapcsolót húztam a „ki" állásba, az alsókat mindig felfelé mutatva hagytam. A titkos helyeket szerencsére más színezetű tapéta és általában észrevehető forgatókar jelölte (hetet könnyedén találtam meg). Rövid bolyongás után megérkeztem az előtérbe, ahol hallgatózásom eredményeképpen megtudtam, hogy valahol a ház második emeletén óra található, melyből sajnos kihagyták az egyik alkatrészt. A keresett szerszámosládát a bálterem második emeletén, annak déli részén találtam meg. Tovább kalandozva délkeleten jutottam a könyvtárba, ahol szellemekkel futottam össze: a szörnyű történet a két szerelmesről a könyveket olvasgatva bontakozott ki előttem. Holttestüket megtaláltam a titkos teremben, majd kihoztam onnan őket. Ekkor az addig kísértő szellem eltűnt, én felballagtam a galériára egészen az M betűig, ahol megtaláltam Gervaisius és a mechanisták titkos levelezésének keresett részletét. Közvetlenül a könyvtár ajtaja előtt állt az óra, beleszereltem a kakukkot, az óramutatókat éjfélre forgattam, és a harmadik emeletre vezető titkos járat máris feltárult előttem. Fent is körülnéztem, de kiállítási termeken kívül semmi érdekeset nem találtam, ezért visszatértem a bejárati csarnokba. Az őr figyelmét elterelve osontam ki az utcára.

TIZENNEGYEDIK KÜLDETÉS

Gervaisius házába most már gyerekjáték lesz visszajutni. A kiállítás nemsokára kezdetét veszi, most kell elrabolnom mindhárom maszkot és a „földművelő" gépet is. Karras mindeközben a mechanista katedrálist óriási méretű gyárrá alakította át, az ajtókra mindenféle szelepeket és drótokat erősítetett. Érdekes.

Az előző küldetés során feltérképezett részeket már ismerem, az őrök elhelyezése és létszáma néhány kivétellel megegyezik. Az első és második emeleten hasonló helyzet fogad, mint a múltkor, mindössze néhány szolgáló és mechanista lézeng. Más a helyzet azonban a bálteremmel, ahol csodás képek és sok őr található. A harmadik emeleten kegyetlen erős őrség és mérges gázt lövellő, lesüllyedő szőnyegpadló vár. A 7 kiállítási termet kötelek segítségével végigkutatva (több, mint 2800 aranyat zsákmányoltam) bukkantam rá a három keresett álarcra és a „földművelő" gépre. Elhagytam hát a házat.

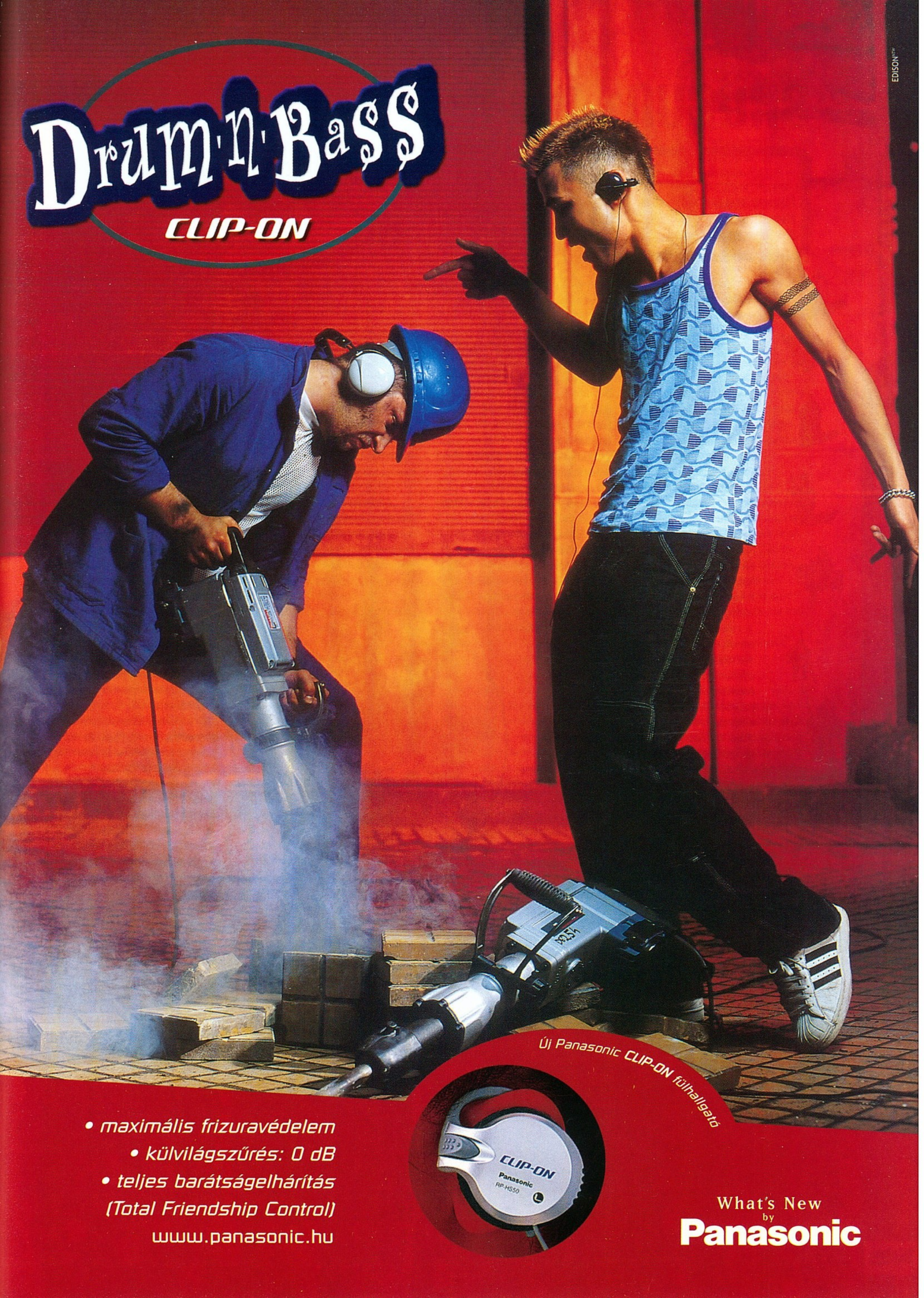
TIZENÖTÖDIK KÜLDETÉS

Viktoria, a „földművelő" kipróbálása után, látván annak pusztító erejét, mindenképpen meg akarja támadni a mechanista katedrálist, ezt az ötletet én őrültségnek tartom, és nem csatlakozom. Hamarosan hírhozó jő, én pedig azonnal szövetségesem segítségére sietek. Viktoria, látván a robotok túlerejét, feláldozza magát a cél érdekében, utolsó szavaival engem kér meg arra, hogy testét használjam fel sikerem eszközeként.

A katedrálisban rögtön Karras szavait hallottam, pontosan tudta, hogy itt járok, és ezért le akart velem számolni. A rengeteg kis és nagy őrrobot, őrpók, mechanista és őrszem az alsó szinten megfontolt haladásra késztetett. Először északkeletre találtam meg a terveket rejtő teremcsoportot, melynek alapján el kell készítenem az új jeladókészüléket. Ez a feladat többlépcsős volt, és igen nagy ügyességet igényelt: a különböző üzemegységeket és gyártósoraikat felhasználva két tárgyat készítettem, melyeket végül az E üzemben olvasztottam egybe. Az új készülékkel a kezemben az északi szentély tetejére jutottam fel (pontos ugrások, kötélmászás), itt helyeztem be azt a B betűvel jelölt foglalatba, majd felmásztam a tetőre, és az ott lévő jeladó torony jelét is B betűre kapcsoltam át. Északra mentem továbbra is, így értem el a további termeket: a robotok és kísérőik mindegyikben hemzsegtek. Most már arra is kellett vigyáznom, nehogy Karras észrevegye, milyen arcátlan cselt készítek elő ellene. Amint a hetedik torony jelét is B betűre kapcsoltam, felcsatoltam a nyúlcipőket, hiszen a szolgarobotok nemsokára teljes létszámban megérkeznek a katedrálisba, amikor aztán uruk s parancsolójuk hermetikusan lezárja az épületet. Még épp időben csúsztam ki az ajtón, kintről még hallottam Karras hangját, majd pedig meglepett sikolyát, amikor rádöbbent, hogy a rozsdagázt kieresztő szolgálói vesztét okozzák.

A katedrális és Karras is megsemmisült. Az a tény, hogy minden – Viktoria halálától kezdve egészen a mechanista birodalom összeomlásáig – szóról szóra le volt írva a könyvekben, kétkedést ébresztett bennem: mindent tudni akartam hát, a jövőt is.

Dauby
tamas.daubner@renault.com


Drum·n·Bass
CLIP-ON
Új Panasonic CLIP-ON fülhallgató
CLIP-ON
Panasonic
RP-HS50
• maximális frizuravédelem
• külvilágszűrés: 0 dB
• teljes barátságelhárítás
(Total Friendship Control)
www.panasonic.hu
What's New
by
Panasonic

SHOGUN: TOTAL WAR

StartBox

Fejlesztő: Dreamtime Interactive
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.totalwar.com

A szerencsétlenül járt Portugál hajó 1543-nak egyik viharos, kora őszi napján ismeretlen partra vetődött. Ezek a hajósok voltak az első európaiak, akik az ekkor már csaknem ezer éve Nipponnak nevezett földre léptek. A kultúra, mellyel találkozhattak merőben idegen értékrenden, társadalmi szerkezeten alapult, ám valamiben nagyon is hasonlított az emberiség többi nemzetére: történelmében a háborús és békeidők folyamatosan váltogatták egymást.

Japán méltó része annak az Ázsiának, melynek népei nem egyszerűen megvívták csataikat, de művészetet teremtettek a harcból. A Shogun - Total War ide vezet minket, olyan időszakba, amikor a szembenálló felek ütközeteiket még testközelben vívták meg.

Japán a XVI. században - a központi hatalom összeomlását követően - a nagyobb földterületek felett rendelkező feudális nagyurak, a szengoku daimjók kezébe került. Ezek nemcsak egymással, de a számos területen harcos busik vagy szamurájok vezetésével fellázadt helybeliekkel is szembe kerültek. Az önálló daimjók a saját területükön teljhatalommal uralkodtak, és a hadi győzelem érdekében a termelés, valamint a katonai erő növelésében jelentős eredményeket értek el. Japánt csak a legerősebb hatalom egyesíthette újra a Sógunátus felélesztésével. Ennek álma vezette valamennyi harcoló daimjót csaknem egy évszázadon át. A Tensó 19. évében az ország hatalma végül ismét egyesült. A játékban azonban ez nyitott kérdés, és csak rajtunk áll, hogyan végződik.

Szerepünket hét daimjó közül választhatjuk ki, melyek mindegyike más területi, gazdasági és katonai előnyökkel bír. Más stratégiai játékokkal ellentétben ezúttal a daimjó is részt vesz a harcokban, ami akár a halálához is vezethet. Szerencsére a klán egysége mindaddig fennmaradhat, amíg vezetésre alkalmas örökösök vannak.

PÉNZÜGY, HADÜGY, POLITIKA

A játék fő elemét a térben megjelenített harcmező alkotja, ahol próbára tehetjük stratégiai elképzeléseinket eddig nem tapasztalt részletek figyelembevételével. Számos történelmi adaton alapuló ütközetet játszhatunk le, de saját szituációkat is berendezhetünk. Ezek elsősorban a többjátékos változatban kapnak szerepet.

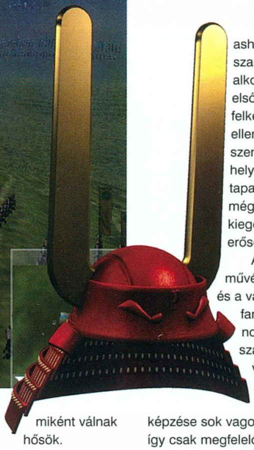
Az igazi kihívást azonban a teljes hadjárat jelenti, melyben harcoló daimjóként kell fennmaradásunkat biztosítani gazdasági és katonai téren egyaránt. A cselekmény 1530-ban veszi kezdetét. Hatalmunkat az évszakonként forduló körökben kiadott utasításainkkal gyakorolhatjuk. Az adót évente szedhetjük be, melyet nemcsak építkezéseink és a csapatok kiképzése, hanem a seregek fenntartása is emészt.

A térkép felett figyelemmel kísérhetjük birtokainkat, valamint a szomszédos tartományokat. A seregek útirányát is negyedévente határozhatjuk meg, mely idő alatt az egyik szomszédos területre haladhatnak át. Az erős uralkodók palotájának padlóját a szövetséget ajánló követek koptatják uruk megbízásából. Őket a trónteremben fogadhatjuk, ahol tanácsadóink véleményét is kérhetjük a fontos megállapodások megkötése előtt.

A középkori Japán fő értékmérője a rizs, melyet a koku nevű űrmérték alapján tartanak számon. A hatalom alapja tehát a föld, mely tartományonként eltérő gazdagsággal jutalmazza a szorgalmas földművelők mindennapi verejtékezését. A mezőgazdaság valamennyi helyen működik, de a környezet által biztosított terméshozam a termelési módok fejlesztésével jelentősen növelhető. Az időjárástól független bevételi lehetőségek, mint a bányászat és a tengeri kereskedelem azonban fontos szerepet játszanak. Ezek csak meghatározott helyeken érhetők el.

A pórnép támogatásának elnyerése éppen olyan fontos, mint az általuk termelt javak. Az irántunk érzett lojalitásuknak elvesztése lázadáshoz vezet. A felkelő szamurájok megtagadják korábbi daimjóikat, és önállósulnak. Ezáltal komoly ellenállást kifejtő ellenségek kerülhetnek jól védett határainkon belülre. Támogatásukat kivívni az ott állomásozó seregeink által nyújtott biztonsággal és a terület fejlesztésével lehet.

A pompás és jellegzetes stílusú paloták emelésében nem a hivalkodás vágya vezeti a daimjókat. A nagyobb paloták jobban védhetővé teszik a várost, mindamellett biztosítják az erősebb katonai iskolák fenntartását. Ez utóbbiak a dojók,



melyekből minden harcformához külön épület tartozik.

A harcosok egy része egészen különös helyről kerül ki. Ilyenek a harcos szerzetesek, akik buddhista templomokban tanulják a fegyverforgatást, valamint a muskétások, akik kereskedelmi állomásokon kapják meg felszerelésüket.

A legtöbb épület újra és újra átépíthető a magasabb szint eléréséhez. Építhetünk híres, majd legendás dojókat, ahonnan a csapatok magasabb morállal kerülnek ki. Bizonyos épületek csak különleges események után állnak majd rendelkezésre. A kardforgatás művészetét oktató sword dojo építését azután kezdhetjük meg, ha az egyik taishónk kimagasló eredményt ér el kardforgatásban. A keresztény templomok és kereskedelmi állomások építésére pedig csak az európai kereskedőkkel való megegyezés után kerülhet sor.

A területek földrajzi adottságait kihasználva további előnyökhöz juthatunk. A tengerpartokon felállított kikötők biztos kereskedelmi bevételhez juttatnak amellett, hogy az Európából érkező követek fogadását is biztosítják. Az arany és ezüst bányászata szintén időjárástól függetlenül növeli a befolyt adót, míg a vasat tartalmazó föld jobb minőségű fegyverekkel emeli a csapatok harckészségét.

Amennyiben rizstartalékaink már lehetővé teszik seregek felállítását, akkor lássuk, hogyan jutnak el a harcmezőre és néhányukból miként válnak hősök.

A kiképzett csapat létszáma 60-120 főből állhat. A sereg pedig legfeljebb 16 csapatot foglalhat magában, ám támadások alkalmával akár tucatnyi sereget is a harcmezőre vezényelhetünk. Könnyen előfordul tehát, hogy egy ütközetben akár több ezer katona is jelen van. Természetesen ekkora létszámú sereg felett a legtöbb esetben nem rendelkezünk, így a hangsúlyt a csapatok felkészültségére kell helyezni.

GYALOGSÁG

A gyorsan kiállítható gyalogság hadseregünk gerincét alkotja. Elsősorban létszámuk jelenti erejüket. Az olcsóbb gyalogság hatékonyan biztosíthatja az új vagy lázongó területek elkötelezettségét, míg a jól felfegyverzett szamurájok és a harcos szerzetesek a támadó seregek élén vívhatják ki győzelmünket.

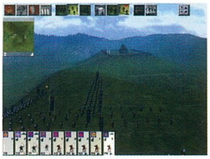
A hosszú lándzsával, a yarival felszerelt gyalogságot a yari ashigaruk és a yari szamurájok alkotják. Bár elsősorban hasonló felkészültségű ellenfelekkel szemben állják meg helyüket, nagyobb tapasztalatot elérve még később is jól kiegészítik seregünk erősebb egységeit.

A kardforgatás művészetében jártas és a vallási fanatizmustól fűtött no-dachi szamurájok, valamint harcos szerzetesek (warrior monks) képzése sok vagon rizsbe kerül, így csak megfelelő gazdasági háttér mellett tudjuk őket hadba állítani.

TÁVOLSÁGI FEGYVEREK

A kor csatáinak romantikáját éppen a testközeli összecsapások jelentik, ám a harcoló felek közti távolság áthidalása már ősidők óta fejtörést okozott. Az íjászok nem nélkülözhetők egyetlen seregből sem, ezért képzésükről minél előbb gondoskodnunk kell. Fontos szerepük van a védekezésben is. A menetelő támadókat már távolról megritkíthatják, mielőtt a közelharcra sor kerülne. Védelmükre különös gondot kell fordítani, mert a közelükbe került ellenség könnyen szétzilálja soraikat. Menetelés közben nem használhatók, ezért az ellenséges íjászok folyamatos mozgásban tartása védelmet jelenthet ezektől a veszélyes ellenfelektől.

Az európaiakkal megállapodó daimjók a puskához is hozzájutnak, így két újabb egységet képezhetnek ki, a teppu



ashigarut és a muskétást (musketeert). Ők hatékonyabbak az íjászoknál, de a közelharcban csúfos vereséget szenvednek.

Az időjárás további nehézséget okoz. Az erős szél az íjászok hatékonyságát csökkenti, az eső pedig lehetetlenné teszi a szakállas puskák használatát.

LOVASSÁG

A könnyű- és nehézlovasság, valamint a lovas íjászok a gyors reagálás elengedhetetlen, ám költséges csapatait alkotják. Legfontosabb szerepük az ellenséges íjászok kiiktatása, amit a folytonos terelgetéssel könnyen elérnek. Az üldözésben is csak a lovasság jöhet számításba. Menekülő taishót csak ők foghatnak el, ami az egész csata kimenetelére hatással lehet.

Fontos szem előtt tartani, hogy akár a yarival felszerelt gyalogság is komoly veszélyt jelenthet a könnyűlovasságra, a lovas íjászokról nem is beszélve.

HARCTÉREN KÍVÜLI EGYSÉGEK

Ha nem csak az ütközetekben veszünk aktívan részt, akkor olyan segéderőket is igénybe kell vennünk, amelyek a csatatéren kívül támogatják hódításainkat, ellátnak információval és őrzik a megteremtett rendet. Valamennyi ilyen egység konfliktus nélkül ellenséges területre léphet, így az ott álló csapatokról, a város fejlettségéről pontos információkat kaphatunk.

A követeket idegen daimjókhoz meneszthetjük szövetséget ajánlva. Ha határaink túl sok területen állnak veszélyben, akkor nem vonhatjuk össze seregeinket a legégetőbb ponton. Fontos tehát, hogy diplomáciai úton biztosítsuk egy részüket. A legrosszabb az, amikor ellenségeink szövetségben állnak. Bizonyára nem egymással lesznek elfoglalva.

A ninják születésük óta kémkedésre és bérgyilkosságra vannak nevelve. Ellenséges daimjó, taisho, követ mind-mind lehetséges célpontok. Leggyakrabban ellenséges csapatok parancsnoka ellen érdemes bevetni őket. A kiiktatott parancsnok tapasztalati szintjét a csapat elveszti, így a következő körben megtámadva morálja hamar letörhető. Minden sikeres küldetés emeli a ninja szintjét, így egyre nagyobb eséllyel lesz bevethető a tapasztaltabb célpontok ellen. A sikertelen küldetés a ninja életének végét jelenti, de a siker várható esélyéről időben tájékoztatást kapunk.

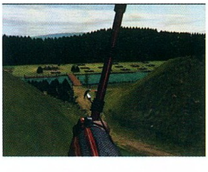
A shinobi kémek számos szolgáltatást nyújtanak. Ellenséges területről és a klánok belső ügyeiről adnak információt. Saját birtokon a rendre ügyelnek és a morált javítják, míg ugyanennek ellenkezőjét váltják ki az idegen területeken. Lázadások szításával az ellenség ereje megosztható, ám a lázadók később számunkra is komoly ellenállást jelentenek.

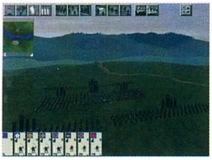
A középkori japánt hűen tükrözni akaró játékból a legendás gésák sem hiányozhatnak. Egy testben ötvözi a követek, a legjobb kémek és a bérgyilkosok képességeit. Csak a rendkívül jól felkészült ninja lehet képes útjukat állni. Személyes tanácsadóként hasznos javaslatokkal és az ellenségeknél diszkrét közbenjárással támogatják céljainkat. Nevelésükhöz komoly ráfordításra van szükség, ami azonban nem nélkülözhető.

Bizonyos európai feltételek elfogadásával hittérítő papokat engedhetünk területünkre. A kereszténység felvételével katolikus templomokat emelhetünk. Az innen kikerülő papok szintén diplomáciai szolgálatokat tehetnek. Vigyázzunk azonban, az új vallással néhány hagyományról való lemondást is vállalnunk kell.

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

Minden csapatnak saját parancsnoka van, ő a Taisho,





akinek tapasztalata folyamatosan fejlődik a kivívott győzelmekkel. Felkészültségét átadja az általa vezényelt csaptoknak is, amelyek így hatékonyabban képesek harcolni. Mivel a parancsnok ily módon befolyással bír az egész seregre, a ninják állandó célpontjaivá válik. Különleges helyzetben áll az a csapat, amelyikben a daimjó és személyes elit testőrsége áll. Bár az éber testőrség megvédi a klán vezetőjét a ninjáktól, a legendás gésák ellen a leggyakrabban nincs védelem.

A kiképzett egységek nagyobb és vegyes összetételű seregekké vonhatók össze. Ilyenkor a legtapasztaltabb parancsnok áll a had élére.

Az ütközetekben legaktívabban résztvevő csapatok saját tapasztalati pontot is szereznek, ami növeli értéküket az újoncokhoz képest.

A térben megjelenített harcmező nagyszabású csaták megvívására alkalmas nyílt területeket tár elénk. A domborzatokat néhol erdők tarkítják, ám az itt-ott feltűnő kisebb épületek mellett más terepakadály nem nehezíti a seregek dolgát. Fontos és látványos szerepet kap az időjárás is, amely derült napsütés mellett gyakran fordul esőbe, havazásba, villámokkal tarkított viharba. A tájat burkoló és a seregeket rejtő köd meglepetésekkel és feszültséggel terhes ütközeteket garantál. A katonák megjelenítésére nem igazi 3D-s tárgyakat használtak, ami végül is lehetővé tette a rengeteg ember egyidejű megjelenítését. A közelharc teljes részleteibe valójában nem pillanthatunk be, katonáink mindvégig apró kis bogarak formájában nyüzsögnek a harcmezőn. Ezek azonban egyáltalán nem válnak a játék kárára. (A hasonló jellegű Gettysburg!-ben alkalmazott megjelenítési módon sikerült úgy túllépni, hogy az áttekinthetőség és a kezelhetőség megmaradt. Nem hiszem, hogy bárki is hiányolná a Braveheartban látott nagy méretű 3D-s katonákat, amint torz mozdulatokkal hadonásznak az ellenség előtt. Ez utóbbi játékban csaknem azonos jellegű középkori csatákkal találkozhattunk, ám ezt a Shogun sokkal életszerűbben és látványosabban mutatja be.) A hangok szintén illeszkednek mai elvárásainkhoz. A tér a hanghatások által is jól érzékelhető, ám az események fordulataival együtt változó jellegzetes zenék végképp gondoskodnak a hangulatról.

A felvonult sereg irányításában és a pillanatnyi helyzet áttekintésében a szabadon változtatható nézőpont és a "radarkép" nyújt segítséget. Természetesen csapataink látómezőjén kívülre nem juthatunk, így minden olyan erdő mélye és völgy lejtője rejtve marad, amelyeket katonáink nem láthatnak. A parancsok kiadását két ikonsorral végezhetjük el. Az egyik a csapatok kiválasztását biztosítja számos információ megjelenítése mellett, míg a másik a kijelölt egységeknek kiadható parancsokat tartalmazza.

A valós idejű stratégiai játékok nyilvánvalóan arra törekszenek, hogy a lehető leginkább megközelítsék az életből vett mintát. Első kérdésként mindig felmerül bennem: meg lehet-e állítani az időt harc közben?

Véleményem szerint ez egyáltalán nem csorbítja az életszerűséget, csak más formában biztosítja, a mellőzött előkészületek elmaradt, ám fontos tanulságait. A Shogun esetében a válasz igen, ami valóban élvezetes és jól áttekinthető harcokat eredményez.

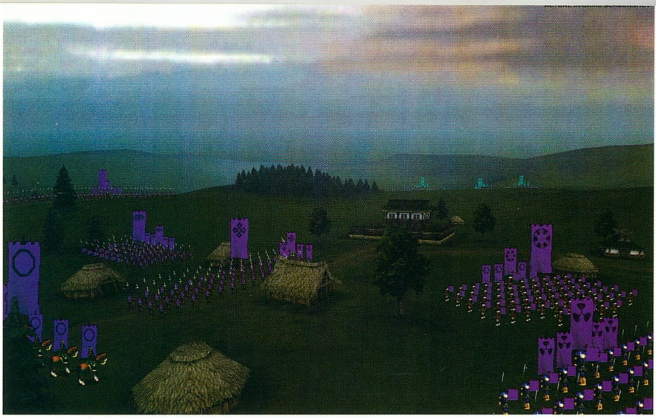
Egy-egy ütközet nem ritkán fél órát is eltarthat. A hosszabb eseménytelen menetelések néhol még unalmassá is tehetnék a játékot, ám az idő felgyorsításával az ilyen cselekmények is felpörgethetők. Nézzük végre, milyen parancsokat üvölthetünk bele szárnysegédeink fülébe.

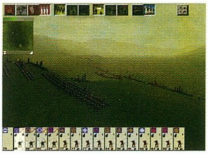
ALAKZATOK

A domborzatokkal sűrűn szabdalt terep általában nem biztosít akkora azonos jellegű felületet, ahol a nagyobb seregek egyforma pozícióban felsorakozhatnak. A szoros alakzat segít nagyobb tömegek elhelyezésében. Szűk átjárók védelmében és erősebb csapatok megtörésekor is koncentrálhatjuk így az erőket.

A Sógun cím egészen a XIX. századig a mindenkori uralkodót illette meg. Jelentése: "legfőbb katonai parancsnok". Az Ónin háborút követő hosszú ideig elnyúló háborút Tokugawa Iejaszu zárta le, akit 1603-ban Sógunná kiáltottak ki. Ezzel a daimjók és a császár elvesztette hatalmát. Az ország teljesen elzárkózott a külvilágtól. A Tokugawa család több mint 250 éves uralmának fiatal szamurájok felkelése vetett véget, ezzel a Sógun tisztségét megszüntették. A hatalom visszaszállt a tennóra, vagyis a császárra.

A játékban a császári palota Yamashiro tartományban áll, itt tartja fenn jelképes státuszát, ami abban nyilvánul meg, hogy a területet elfoglaló daimjó iránti behódolásra szólítja fel valamennyi klánt.





Az íjászok nyílzáporát sok esetben nem lehet elkerülni, de hatásukat csökkenthetjük a laza felállással. A laza sorok segítenek abban is, hogy kevesebb katonával átfogjuk a támadó szárnyat, megakadályozva azt, hogy az oldalunkban kerüljenek.

A rohamok célja elsősorban az ellenség sorainak megbontása, oldalsó támogatásuk eltüntetése. Erre a feladatra az ék alakzat támadása a leggyorsabb megoldás.

A pozíciók megváltoztatására két mód nyílik. Ha a bal gombot megpaskoljuk, akkor a kis japsik a kijelölt helyre masíroznak, ám ha nyomva tartjuk, beállíthatjuk a megérkezés után felvett alakzatot.

Az egységek csoportba foghatók össze, így közösen irányíthatók. Hasznos megoldás az is, hogy a különböző hadnemeket, mint íjászok vagy gyalogság egyetlen mozdulattal összefoghatjuk.

VÉDEKEZÉS

Adott terület védelmét nem kizárólag az ott állomásozó csapatok biztosíthatják. Az erődökbe fejlettségi szintjüktől függő mennyiségben helyőrséget helyezhetünk el. Ezek behatolás esetén néhány évszakon át is kitartanak az ostromló erőkkel szemben. Ez az idő elegendő lehet az erősítés megérkezéséig. A védekező csapatok megválaszthatják pozíciójukat a támadás előtt, ami jelentős helyzeti előnyt jelenthet. A támadók úgyis kénytelenek megközelíteni a védekezőket, így valamelyik magasabb ponton, völgy oldalában vagy hegygerincen nyugodtan be lehet várni őket. A védelem előretolt íjászokkal vagy muskétásokkal komoly veszteséget okozhat az ellenségnek, majd a morálisan megtört ellenfélre lehet zúdítani a gyalogságot. Sun Tzu azt mondja erre, hogy legyünk olyanok, mint a víz. Kövessük annak útját a magaslatokról a völgyek aljába. Amennyiben nem állunk jelentős túlerő birtokában, kiszemelhetjük valamelyik magasabb pontot, ahová visszavonulhatunk. A visszavonulást felhasználhatjuk a sorok rendezésére, a szétszóródott erők egyesítésére. Az üldözésbe belefeledkező támadókat rendesen meglephetjük ilyenkor ellentámadással, amely jól időzítve visszavonulásra késztetheti őket.

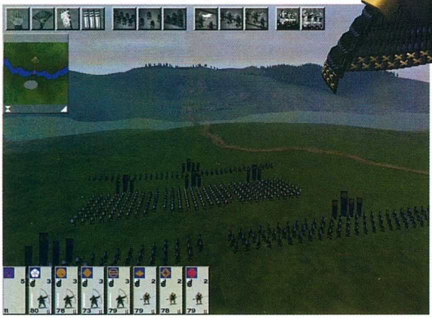
Amennyiben támadás éri olyan birtokunkat, melyen katonák is állnak, választási lehetőség elé kerülünk. Ütközzünk meg az ellenséggel ott és akkor, ahol ő akarja? Nem biztos, hogy szükséges. Az ókori keleti filozófia szerint: fuss el ma, hogy holnap harcolhass. Ha túlerőben vannak, ám a közelben jelentős erőink állnak, akkor visszahúzódhatunk az erődbe, amivel időt nyerünk. Az erősítés megérkeztével a kocka fordul, és máris mi irányítjuk az eseményeket.

Ha nincs erődítmény, ahová visszavonulhatnánk, és a terület gazdaságilag nem különösebben jelentős, akkor áldozatok nélkül átengedhetjük a földet. Jelentős túlerő ellen csak egészen különleges területeken védekezhetünk eredménnyel. Ilyenek a folyó által kettéválasztott tartományok. A szűk hidakon rémálom áttörni még csekély számú védővel szemben is. Az ilyen helyek természetes védelmét kiaknázva biztonságos fővárost emelhetünk.

TÁMADÁS

Mivel a diplomáciai megoldások hosszú távon nem vezetnek megnyugtató eredményre, a hódítás marad egyetlen alternatívánk az új sógunátus megalapítására.

A kiképzett csapatok összevonhatók ugyan, de ennek jelentősége csak a térképen mérhető, mivel így nem kell minden egység bábuit külön mozgatni. Ha a támadásra indított egységek száma meghaladja a maximálist, akkor harc közben számíthatunk erősítés érkezésére az elvesztett, vagy hazaküldött egységek helyére. Különleges helyzetben van klánunk feje, maga a daimjó, akit lovas bábu jelöl. Az egész klánban az ő tapasztalati szintje a legmagasabb, amit érdemes is kihasználni az ütközetekben. Személyére azonban különös gonddal kell ügyelnünk, hiszen a klán, amelyik elveszti daimjóját,



széthullik, és lázadóként folytatja pályafutását.

Amennyiben a daimjó fiú örököse eléri a 17. életévét, készen áll szolgálni apját, szükség esetén átvenni hatalmát.

Bár a sereg parancsnoka minden egyes győzelemmel növeli tapasztalati szintjét, az egyes csapatok közül csak az jut hozzá, amelyik a legaktívabban kiveszi a részét a csatából. Ezek általában ugyanazok a csapatok, amelyek a legnagyobb veszteségeket szenvedik el. Az ilyen töredék csapatok idővel összevonhatók. Az általunk kezdeményezett támadásnak többféle válaszlépése is lehet. Amennyiben a túlerőnk jelentős, az ellenfél nem engedi, hogy ledaráljuk. Ilyenkor visszavonul. Ha sikerül kikényszeríteni a csatát, akkor valahol az egyik völgy alján találjuk magunkat.

A támadás megkezdésének idejével mindaddig várhatunk, míg az időjárás kedvezőre nem fordul. Ha pedig a harci dobok megszólalnak, megvívhatjuk a csatát.

Végül pedig lássunk néhány megszívlelendő tanácsot, melyek igazolják a játék részleteiben megbúvó nagyszerű lehetőségeket:

- Támadáshoz legalább másfélszeres túlerővel induljunk.
- Kerüljük a fölösleges áldozatokat, főképpen a tapasztalt katonákra vigyázzunk. Időben döntsük el a visszavonulás pillanatát.
- A nagyobb ütközetek helyszínének kiválasztását ne bízzuk az ellenségre.
- Az nyílzápor megelőzésére tartsunk lovasságot a seregben.
- Ha túl sok íjással állunk szemben, várjuk meg az erős szelet.
- Ha nagyobb erő fogja menekülőre, akkor ne üldözzük fejvesztve, mert biztosan visszatámad.
- Törjük meg a sorokat, hogy több oldalról támadhassunk adott csapatra.
- Tartsunk tartalék erőket biztonságos távolban. Friss erejükkel leválthatjuk a kifáradt és vesztésre álló csapatokat. Egyszerre úgysem fér hozzá mindenki az ellenséghez.
- Használjunk csalétket a hidaknál.
- Ha kevesen vagyunk, keltsük nagy létszám benyomását.
- Ha sokan vagyunk, rejtsük el ezt a tényt az ellenség elől.

fejlesztői nyilatkozatokat általában szkeptikusan fogadhatjuk, ám a Shogun seregei egész jól alkalmazzák a betanított reakciókat. Persze ez nem jelenti azt, hogy ne lehetne kiismerni, és előre látni lépésüket, mégis már-már intelligensnek tűnik, ahogy alkalmazkodnak harctéri mozdulatainkhoz. Mindez annak köszönhető, hogy a körülmények nem egyetlen nézőpontból kerülnek figyelembevételbe. Külön AI hoz döntéseket a taisho szerepében, ugyanakkor az egyes katonák mindkét oldalon önállóan is mérlegelik lehetőségeiket.

A játékmenet érdekessége, hogy valamennyi cselekvés elvégzése átruházható a gépre. Így a gazdaság pepecseléseit unalmasnak találó játékos rábízhatja a gépre klánja vezetését felvállalva a csatába vonuló seregek irányítását. Ugyanez fordítva is működik, így a kevésbé fontos ütközetekkel nem kell az időt tölteni. A hasonló jellegű tapasztalatokkal ellentétben az AI egész becsületes eredményeket játszik le a harcmezőn.

Amennyiben csak a történelmi ihletésű valós idejű stratégiákat tekintjük, akkor azt kell mondanom, hogy a Shogun a legkiforrottabb alkotás, amelyhez eddig szerencsém volt. Maga a gazdasági, politikai rész semmilyen új elemet nem tartalmaz, de mindenképpen szükséges körítése a térbeli harcrendszernek. Egyetlen komoly hiányosságot látok valamennyi középkori háborút felidéző játékban: az erődítmények, várak ostroma. Az ütközetek eme része talán majd valamelyik következő alkotásban egyesül a most átélt remek lehetőségekkel. Számomra már nem lehet olyasmit mutatni, ami a több mint 10 éves Defender of the Crown emlékével vetekedni képes. Azonban akiknek stratégiai élményeit hordozó neuron-összeköttetései még nem épültek ki, a Shogun - Total War mindenképpen meghatározó élményt nyújthat.

Lázi

ÉRTÉKELÉS

A gépi intelligencia nagyszerűségéről szóló

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

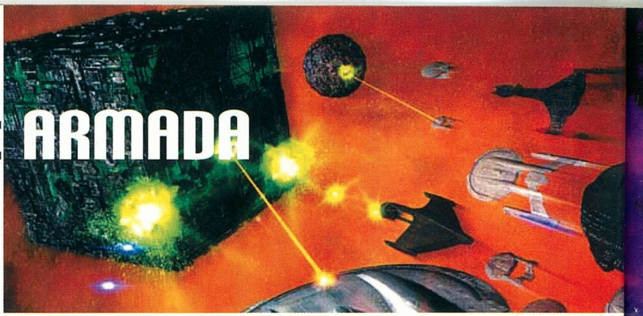
www.shogun.co.uk
homepage.cistron.nl/~amzweg/shogun.htm

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P233, 32MB RAM, 140 MB HDD, D3D

89

STAR TREK: ARMADA



StartBox

Fejlesztő: Activision
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com

BEVEZETÉS – A 10. STAR TREK MOZIFILM IDŐ ELŐTTI ÉRKEZÉSE

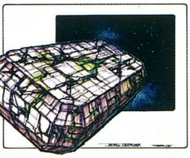
Örömmel jelenthetem, hogy ama kevesek számára, akiknek szívét a Star Trek univerzum egyik védjegyének számító Enterprise E méltóságteljesen tovaúszó tömegének látványa megdobogtatja, vagy az ördögien gonosz Borg egyik kockahajójának váratlan feltűnése borzongással vegyes gyönyörűséggel tölti el, ha csak virtuális formában is, maga a mennyország érkezett el. Hiszen milyen szavakkal is lehetne azt a játékot jellemezni, amelyben a konkurens Homeworldöt messze felülmúló grafikus megvalósítás mellett a Világegyetem katonailag négy legerősebb faja egyikének sorsát vehetjük kézbe, hogy aztán monumentális ütközetek egész sora után biztosítsuk számára az Alfa Kvadráns feletti végleges uralmat? Ahol az űr nem végtelen, sötét sivatag, hanem szemkápráztató pulzárokkal, radioaktív nebulákkal, halálos aszteroidamezőkkel és változatos égitestekkel teli interaktív csatatér? Talán a cikkíró szegényes fantáziája révén nem is volt képes szavakba foglalni eme csoda mibenlétét... Mindenestre próbát tett vele, lássuk hát a végeredményt...

A BORG VISSZATÉRT – AZ ELLENÁLLÁS HASZTALAN?

Csillagidő 53550.0. A Domíniummal folytatott hosszas háborúság után a Borg fenyegetés ellenében egyesült hatalmak ismét külön utakat járnak. A legsúlyosabb veszteségeket szenvedett Egyesült Planetáris Föderáció ugyan még alig tért magához a sokkból, de máris hozzákezd a Kvadráns elnéptelenedett vidékei feletti ellenőrzés visszaszerzéséhez. Jean-Luc Picard kapitány vezetésével a Csillagflotta újabb és újabb egységei érkeznek a térségbe.

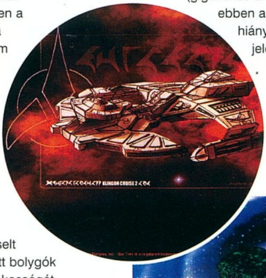
A Föderációval ideiglenesen szövetségre lépett Klingonokat belső harcok gyengítik, az újonnan hatalomra került Martok kancellár pozíciója még felettébb ingatag. Az anarchia megfékezéséért folytatott küzdelmében leghűbb támogatója Worf nagykövet: közös álmuk a birodalom egykori dicsőségének helyreállítása.

A kétszínű Romulánok a nyílt konfrontációt elkerülve inkább legendásan hatékony



hírszerzésük, a Tal Shiar erejére támaszkodnak. Az ügynökeik által feltüzelt ellenséges hatalmak máris csapatösszevonásokat hajtanak végre a Klingon határvidék közelében, mialatt flottájuk főparancsnoka, Sela admirális türelmesen várakozik, hogy aztán kihasználhassa a kínálkozó alkalmat.

Mindeközben a visszavonulásra kényszerített, ám korántsem legyőzött Borg új, és minden eddiginél pusztítóbb háborút készít elő az Univerzum civilizált fajai ellen. Hajóik nyomát felperzselt vagy elhagyatott bolygók jelzik, melyek lakosságát megsemmisítették, vagy még rosszabb sorsra kárhoztatták: hogy a Kollektívába beolvasztva szolgálják a Borg titokzatos céljait. A küzdelem elkezdődött...



BOTF, STARFLEET COMMAND, ARMADA - DICSŐ ELŐDÖK, MÉLTÓ UTÓD

Nos, az a szerencsés játékos, aki a Star Trek: Armada jelentette kihívásokat felvállalja, a fenti, nyugalmasnak korántsem nevezhető időszak történéseinek középpontjába kerülhet. Kevéssé meglepő módon a program műfaja - a cselekményhez talán leginkább illő módon - valósidejű stratégia, annak valamennyi megszokott tartozékával. Az Armada mintegy folytatja a jobb sorsra érdemes, ám hamar feledésbe merült Starfleet Command által megkezdett utat, ám összehasonlíthatatlanul magasabb szintre emeli a már elődjénél is átlag feletti játékélményt. Az RTS-ek vázát adó tevékenységek, a nyersanyaggyűjtés (esetünkben a dilithium), építkezés (katonai, termelő és tudományos komplexumok), gyártás (többtucatnyi típusú űrhajó), harc (gigantikus űrcsaták) ebben a játékban is hiánytalanul jelen vannak, de kiegészülnek számos olyan elemmel, amelyek teljesen egyedivé teszik a végeredményt. Ezek talán legfontosabbika a grafika: stílusosan szólva a program fényévekkel jár a konkurencia előtt, a hátterek és az egyes hajómodellek kidolgozottsága minden képzeletet felülmúl, ráadásul mindezt akár 1600x1200 felbontás mellett is élvezhetjük. A hardverháttér irányában meglehetősen csekély étvágyú 3D-s motor rendkívül élethű effektusok megjelenítését teszi lehetővé: a találatok nyomán felizzó pajzsok, a sérült hajókon végigfutó elektromos kisülések, vagy a különleges fegyverek keltette szubtéri hasadások látványa kizárólag a lenyűgöző jelzővel illethető. Sőt, a megjelenítésben rejlő lehetőségek maximális kihasználása végett külön „mozi" üzemmód (cinematic mode) is beépítésre került, amelyet a játék során bármikor aktiválhatunk.

Az Armada hihetetlenül kifinomult kezelői felülete a kedvező összhatásban szerepet játszó másik fontos tényező.

Anélkül, hogy részletesen kitérnék minden egyes funkcióra, feltétlenül érdemesnek tartom kiemelni az interfész legnagyobb erősségét, az ún. speed railt, ahonnan szemléletes ikonok segítségével egyszerűen szabályozhatjuk hajóink transzportereinek és valamennyi különleges fegyverének működését. A funkció nagyszerűségét érzékeltetendő csak egyetlen példát hoznék fel: több, különböző típusú hajó kijelölése esetén az egységek összes különleges tulajdonsága elérhetővé válik, a kiadott parancsot pedig a program automatikusan a csoport azt végrehajtani képes tagjaira vonatkoztatja, nem úgy, mint pl. a vetélytárs Starcraftben, vagy Total Annihilation sorozatban, melyekben ebben az esetben csak a legalapvetőbb utasításokat lehet végrehajtatni az ilyesfajta vegyes kötelékekkel. Az már csak hab a tortán, hogy a program kezelői felülete sajátos, Matrox DualHead technológiára optimalizált üzemmóddal is rendelkezik: a kivételezett G400 tulajok akár azt is megtehetik, hogy míg az egyik képernyőn a játék stratégiai aspektusaiban mélyednek el, addig a másikon közvetlen közelből követik a történéseket.

Az Armadát különlegessé tevő összetevők közül harmadikként a szinte végletekig csiszolt játékegyensúly érdemel említést: essen választásunk a játékban szereplő négy faj bármelyikére, garantáltan egyedi játékélményben lesz részünk, mindezt mégis anélkül, hogy valamelyik fél túlzott előnyökkel bírna a másik rovására. Mivel a siker legfontosabb záloga éppen a szembenálló erők által használt egységek pontos ismeretében rejlik, nem árt, ha röviden áttekintjük ezek legfontosabb jellemzőit.

EGYESÜLT PLANETÁRIS FÖDERÁCIÓ – VAN-E ÉLET JAMES T. KIRK ADMIRÁLIS UTÁN?

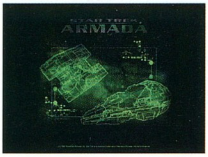
A nyersanyag kitermelésére és a különböző rendeltetésű űrállomások létrehozására alkalmas hajók tulajdonságai a nevektől eltekintve lényegében minden egyes faj esetében megegyeznek, külön említést talán csak a Construction Ship típusok ama képessége érdemel, hogy vonósugaruk segítségével alkalmasak bármely gazdátlan tárgy, vagy sérült egység elvontatására. A Szövetség felderítőhajóinak zöme a csak egyetlen fézerrel felfegyverzett, ám átlagon felüli manőverező képességgel rendelkező Venture osztályból kerül ki, amely a speciális Tachyon Felderítő Rács segítségével akár álcázott egységek érzékelésére is alkalmas. Az erősebb pajzsokkal, két fézerrel és Antianyag Aknákkal ellátott Defiant osztályú hajók lényegesen nagyobb tűzerővel rendelkeznek, a Steamrunner osztály nagy hatótávolságú Tri-Kobalt Torpedói és Hajtómű Blokkolója által okozott pusztítás pedig már egyenesen iszonyú mértékű, igaz, mindennek komoly ára van: megfelelő védelem és közelharcra alkalmas fegyverek nélkül eme típus könnyedén válhat az ellenség prédájává. Az Akira osztály hajói ezzel szemben a kiegyensúlyozottság mintapéldái, hiszen gyorsaságuk, erős pajzsaik, fézereik és persze elsősorban az ellenséges egységek energiáját hasznosító Láncreakció Pulzárjaik révén bármely helyzetben bevethetők. Az eredetileg kutatási célokra szánt, napjainkra multifunkciós csatahajóvá fejlesztett Nebula osztály akár négy különleges fegyverrel is felszerelhető: a Pajzs Hatástalanító neve önmagáért beszél, a Gemini effektus az űr-idő kontinuum manipulálásával időlegesen megkettőzi az azt aktiváló hajót, a Védelmi Fézer az ellenséges rakéták és torpedók levadászásában jeleskedik, míg a bármelyik baráti űrjáróra transzportálható Mérnökcsapat a sérülések gyors kijavításában különösen hatékony. A Csillagflotta jelenlegi legfejlettebb egységeit mégis a Sovereign osztály hajói adják, amelyek erős pajzsaik, fézereik, kvantum torpedóik, és persze a legendás James T. Kirk kapitány ötletéből kifejlesztett, az ellenséges tüzet a kibocsátóra visszairányító Korbomit Reflektoraik révén bármilyen fenyegetés elhárítására képesek. Habár szigorúan véve nem tartozik a Föderációs hajóosztályok közé, mégis e ponton célszerű kitérni az ún. Temporal Research Facilityre is. A Szövetség leghatásosabb fegyvere – a többi faj hasonló eszközeitől eltérően – sajnos nem mobil, ám annál ütőképesebb: az általa létrehozott Időbeli Sztázis Mező akár az ellenfél valamennyi környező egységét képes teljes mozdulatlanságra kárhoztatni.

KLINGON BIRODALOM – A LEGALKALMASABB NYELV SHAKESPEARE TOLMÁCSOLÁSÁRA?

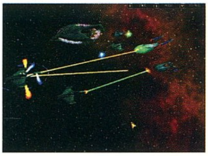
A már említett általános célú, valamint a Venture osztállyal szinte mindenben azonos NuQ'Duj típusú hajókon túl a Klingon flotta egységei közül elsőként a filmekből már jól ismert B'rel, vagy más néven Ragadozómadár érdemel említést. Ezek a két diszruptor ágyúval,

álcázóval és az ellenséges hajókat időlegesen lelassító Gravitációs Aknákkal felszerelt egységek adták egykoron a Birodalmi Véderő zömét, azonban a technológia fejlődésével jelentőségük fokozatosan háttérbe szorult. Szerepüket napjainkra a Vor'cha osztály hajói vették át, amelyek fegyverzetét az álcázási képesség megtartása mellett jelentősen megerősítették: az eredetileg a Dominium által kifejlesztett, majd a Szövetség mérnökeinek segítségével tökéletesített Poleron Torpedók a pajzsokat teljességgel figyelmen kívül hagyva, közvetlenül a hajótestet roncsolják. Felszerelésüket hatékony fézerek teszik teljessé.

A hagyományosabb Klingon értékeket (értsd: brutalitás, kegyetlenség, vérszomj stb.) tiszteletben tartó kapitányok számára különleges megtiszteltetést jelent SuQ'jagh osztályú hajót irányítani, hiszen a fotontorpedók alkalmazásán túl lehetőség nyílik a különleges Kommandó Egység bevétésre is, amely a régi szép időket idézve közelharc árán próbálja meg elfoglalni az ellenséges űrjárókat. A Nebula osztályhoz hasonlóan az egy mitikus vadállat után elnevezett Fek'Ihr típusú hajók fézereik mellett négy különleges fegyverrel is rendelkeznek: a Halálvers a közelben tartózkodó Klingon egységek legénységének morálját növeli meg jelentős mértékben nagyobb hatékonyságot eredményezve a harcban; a Repulziós Hullám az ellenséges űrjárók hajtóműveire jelent halálos veszélyt; a nebulák anyagából kivont részecskéket hasznosító Ion Vihar meghatározott területen fejtik ki pusztító hatását, míg az Energia Elszívó a szembenálló fél különleges eszközeinek működését gátolja.

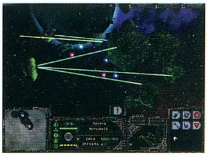


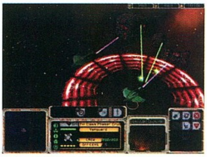
A Klingon Flotta zászlóshajói kivétel nélkül a Negh'Var osztály egységeiből kerülnek ki: ez az erős pajzsok mellett fézerekkel és proton torpedókkal is ellátott űrjáró Ion Ágyújának egyetlen sorozata is képes valósággal megtizedelni az ellenfél sorait. A kevés számú túlélő bizonytalan beszámolóira támaszkodva csak meglehetősen homályos képet kaphatunk a Jach'eng osztály valódi képességiről, az mindenestre biztosnak tűnik, hogy a kamikaze Klingon harcosok által bevetett Sokkhullám romboló erejével szinte semmi sem versenyezhet az ismert Világegyetemben.



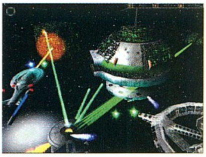
ROMULÁN CSILLAGBIRODALOM – KORÁNTSEM RÓMAI ERÉNYESSÉG

Az információ: hatalom. Valószínűleg eme ősi Romulán bölcsesség ihlette meg a Shrike osztály konstruktőreit, akik egy igazán hasznos kiegészítés révén az egyik legveszélyesebb hajóvá tették ezt az eredetileg mindössze két plazmaágyúval felszerelt egységet: a fedélzetén szállított Romulán Kém az ellenséges űrjárókra átsugározva folyamatosan jelzi azok pozícióját,





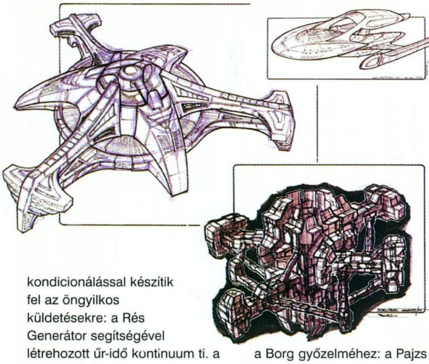
ha pedig valamelyik bázisra sikerült bejuttatnunk, a szembenálló fél minden lépéséről értesülhetünk. A Shrike osztály nyújtotta lehetőségek fényében a lényegesen szerényebb képességekkel rendelkező Talon típus megléte meglehetősen feleslegesnek tűnhet, használatát talán csak a már jól ismert Tachyon Felderítő Rács indokolhatja. A Raptor osztályú hajók lényegében hasonló rendeltetést töltenek be, mint a Föderáció Steamrunner típusú egységei, sőt még az általuk alkalmazott fegyverzet is csaknem azonos azzal a fontos különbséggel, hogy a Romulán



űrjárók a Tri-Kobalt Torpedókon túl külön álcázóval, sőt, az ellenséges fegyverrendszereket időlegesen megbénító Myotronikus Késleltetővel is rendelkeznek.

A Griffin osztály nyílt bizonysága annak a ténynek, hogy a Romulánok többnyire lábbal tapossák a többoldalú egyezményeket, ti. az általa használt Szenzor Zavaróadó szigorúan tiltott szubtéri fegyvernek minősül. Ha az ellenség hajói mégis sikeresen vészelnék át az érzékelőrendszereik ellen indított alattomos támadást, még mindig szembe kell nézniük a Griffin erőteljes fézereivel. Természetesen a semmitől sem visszariadó Tal Shiar a győzelem reményében akár még tisztességtelenebb eszközöket is hajlandó bevetni: az alapállapotban csak fézerekkel felszerelt Shadow osztály Pszionikus Csapása ideiglenesen dühöngő őrültté képes változtatni bármely hajó legénységét, míg a Holo Emitter az ellenfél barát-ellenség felismerő rendszereinek működését zavarja meg. A baráti egységek pajzsait feltölteni képes Energia-Pajzs Konverter és a bármely fizikai objektumon való sértetlen áthaladást biztosító Fázisváltó Generátor a Romulán arzenál hasonlóképp hatékony kiegészítéséül szolgálhat.

A D'deridex, más néven Warbird típusú hajók plazmatorpedókból és fézerekből álló fegyverzetének erőssége a Szövetségi Sovereign, míg álcázási képességei Klingon Negh'Var osztályt idézik, mindehhez ráadásul az ellenséges egységek pajzsainak energiáját elszívni képes Pajzs Inverziós Sugár is társul. A Romulán Csillagbirodalom legválságosabb időszakában kifejlesztett Phoenix osztály legénységét egyedi

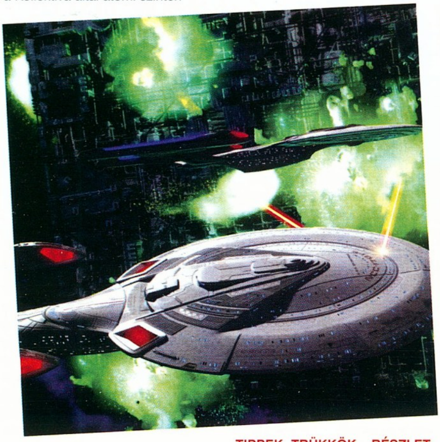


A legújabb Star Trek játék, az Armada cselekménye lényegében ott veszi fel a fonalat, ahol a nagysikerű First Contact és Insurrection mozifilmek történései befejeződtek, ráadásul teszi mindezt e kiváló RTS keretein belül. Ismét feltűnik a titokzatos Borg, a legyőzött, ám korántsem megsemmisítetett Domínium, és persze az elmaradhatatlan Federáció-Klingon-Romulán hatalmi játszma is új dimenziókkal bővül. Csodálatos grafika, izgalmas játékmenet – a szinte a semmiből előtűnt Armada mondhatni jött, látott és győzött – még a cikkirón kívül meglehetősen Star Trek-semleges PC Guru team többi tagját is elismerésre késztette.

kondicionálással készítik fel az öngyilkos küldetésekre: a Rés Generátor segítségével létrehozott űr-idő kontinuum ti. a környező célpontokon túl a kibocsátót is elpusztítja.

BORG KOLLEKTÍVA – SVÉD VENDÉGSZERETET

A Borg Kollektíva egyetlen, közös tudatba szerveződött tagjai kétségkívül az ismert Világegyetem legintoleránsabb és legveszélyesebb csoportját alkotják. A röviden csak "a Borg" néven emlegetett kaptártársadalom természetesen mindenben agresszív céljainak rendelte alá az általa használt technológiát is, s így ez a furcsa, egyesített tudásbázis soha nem látott erejű romboló eszközöket volt képes kifejleszteni. Mindazonáltal a Borg katonai fölénye a Detector típusú hajókban még kevéssé érhető tetten: ezek a mozgékony felderítők vetélytársaikhoz hasonlóan csupán egyetlen energiaágyúval és Tachyon Felderítő Ráccsal rendelkeznek. Hasonlóképp kevés érdekességet tartogat az energiasugárral felszerelt Interceptor is, amely speciális Transwarp Hajtóműve segítségével egyetlen pillanat alatt képes eljutni a Kollektíva által ellenőrzött űr bármely pontjára. A nagy erejű energiatorpedókkal felfegyverzett Assimilator jóval figyelemreméltóbb: az általa alkalmazott Önműködő Beolvasztó akár az ellenséges hajók fedélzetéről is képes azok legénységének egyes tagjait átsugározni a Borg egységekre, hogy aztán a sikeres asszimiláció után már ők is a Kollektíva céljait szolgálják. A Sphere megjelenése még a sokat tapasztalt űrjárókból is hajlamos mindent elsöprő rémületet kiváltani, mivel ez az ugyancsak energiasugárral ellátott űrjáró gyors ütemben képes pajzsai és egyéb rendszerei Regenerációjára. A Diamond a szokásos energiafegyvereken túl négy különleges eszközével járul hozzá a Borg győzelméhez: a Pajzs Remoduláció segítségével időlegesen bármely baráti hajó sebezhetetlenné tehető, a Számítógép Manipuláló az ellenséges egységek komputerrendszerei feletti ellenőrzés megszerzésére alkalmas, a Naniták aktiválásakor a Kollektíva által atomi szinten



manipulált részecskék bénítják meg, vagy zavarják össze a célpont számítógép interfészeit, míg az Utritium Robbanás súlyos károkat okoz az ellenfél környező űrjáróinak. A Borg Flotta legveszélyesebb tagja mindazonáltal mégis csak a Cube, amely mind méretében, mind energiasugarak és torpedók alkotta fegyverzetének erősségében messze maga mögé utasítja valamennyi vetélytársát.

Az általa alkalmazott Vonósugár egyfelől lehetetlenné teszi a kijelölt ellenséges egység további mozgását, másfelől a Kollektíva tagjaival árasztja el annak fedélzetét. Végezetül az egyes hajótípusokon túl az Interceptorral kapcsolatban már ismertetett módon működő, azonban bármely baráti egység által igénybe vehető Transwarp Kapu érdemel említést, amely használatának egyedül horribilis energiaigénye szabhat gátat.

TIPPEK, TRÜKKÖK – RÉSZLET AZ "ALAPVETŐ ISMERETEK ŰRKADÉTOKNAK" CÍMŰ ROMULÁN TANKÖNYVBŐL

Mivel az értékelésre – rendhagyó módon – tulajdonképpen már a cikk első felében sor került, végezetül inkább néhány hasznos tanáccsal szeretnék szolgálni az eme nagyszerű RTS értékeit felismerő olvasók számára:

• Használjuk ki a különböző színű nebulák nyújtotta lehetőségeket: a vörösek a pajzsok működését teszik lehetetlenné, a sárgák radioaktív sugárzásukkal a legénységre jelentenek halálos veszélyt, a zöldek semlegesítik a hajót érő esetleges negatív hatásokat, a kékek a pajzsok mellett az álcázók aktiválást gátolják, míg a bíborok sebességcsökkentő hatásuk mellett az érzékelőket és a védelmi rendszereket zavarják meg.

• A bolygóktól való távolság nagyban befolyásolja az űrállomásunkra érkező élőerő utánpótlásának sebességét.

• Megfelelően éljünk távolsági fegyverekkel bíró hajóink (Steamrunner, Raptor stb.) képességeivel az ellenfél statikus védelmének (ágyúk, torpedóvetők, űrállomások) leküzdésében.

• Alkalmazzuk meglepetésszerű támadásokra álcázóval felszerelt egységeinket, amennyiben Klingon, vagy Romulán oldalon játszunk, ellenkező esetben tömegesen alkalmazzuk az azok felderítésére képes érzékelőbójákat és a Tachyon Felderítő Ráccsal ellátott hajókat.

• A Dualhead kompatíbilis üzemmód kiválasztására az "Options" menü "Graphic" pontjának "Adapter" boxában nyílik lehetőségünk, ám csak azt követően, ha a G400 eme képességét előzetesen a Windows "Display Properities" menüjében is aktiváltuk.

• Lehetőleg kíméljük Jean Luc Picard kapitányt és sok vihart látott űrjáróját, az Enterprise E-t – egykor még a galaxis sorsa múlhat rajtuk…

Joshua

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

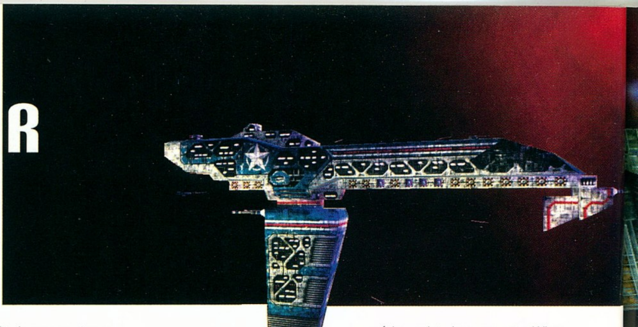
www.starmada.com
www.omegaproject.net
www.gtd1.freeservers.com
www.angelfire.com/games/TRE

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

89

P200, 32MB RAM, 120 MB HDD, D3D

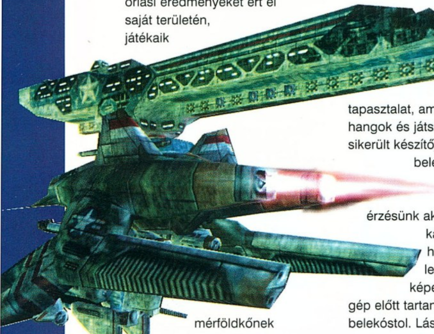
STARLANCER



StartBox

Fejlesztő: Digital Anvil
Kiadó: Microsoft
Web: www.digitalanvil.com

Élnek köztünk olyan emberek, akiknek elég csupán a nevüket meghallani, és már azonnal tudjuk, hogy munkájuk gyümölcse biztos sikerre számíthat. Vegyük például Peter Molineux-t, vagy John Carmackot. Mindegyikük óriási eredményeket ért el saját területén, játékaik



mérföldkőnek számítanak a szoftverfejlesztés rögös útján. Jelen esetben is olyasvalaki munkájáról van szó, akinek már hosszú ideje nem szükséges bizonyítania. Az úriembert Chris Robertsnek hívják, s ha valaki még nem tudná, ő a Wing Commander sorozat szülőatyja. Lehet, hogy programja ez alkalommal már nem kerül be a legendát teremtő játékok szűkes csoportjába, de emiatt biztosan nem fognak fejjel a falnak rohanni. Ugyanis büszkén állíthatom, hogy Chrisnek és testvérének legfrissebb csodagyereke kategóriáján belül a legjobb lett, amivel valaha is találkoztunk.

Hogy miért merem én ezt ilyen nyíltan kijelenteni? Ha a határtalan bátorságomat figyelmen kívül hagyom, akkor legfőképpen azért, mert igazat beszélek. A Starlancer pontosan olyan lett, mint amilyennek elődjeinek kellett volna lennie. Természetesen akadnak apróbb hibái, amelyekre a későbbiekben teszek egy kis kitérőt, de ettől függetlenül érezni lehet, hogy az egész programot átjárja az a sokrétegű tapasztalat, amelyet grafika, hangok és játszhatóság terén sikerült készítőjüknek belepasszírozniuk. Kicsit ugyan "arcade" érzésünk akadhat vele kapcsolatban, de hangulata, lebilincselő története képes folyamatosan a gép előtt tartani mindenkit, akit belekóstol. Lássuk részletesen, milyen pozitívumaival sikerült ilyen rövid idő alatt levennie minket a lábunkról.

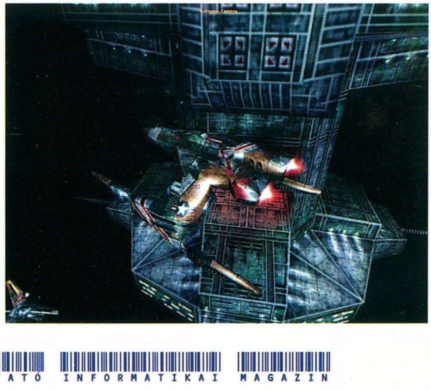
„PRESS START"

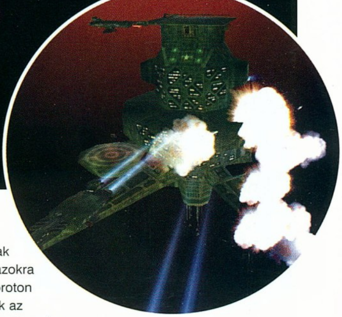
A sikeres történet alapköve a konfliktus, amelynek megoldását a 24 küldetés alatt végigkísérhetjük. Az elbizakodott, s éppen leszerelőfélben lévő Szövetséges haderőket a Koalíció látszólag megállíthatatlannak tűnő hajóhada váratlanul lerohanja. Elpusztítják - majdhogynem kivétel nélkül – rengeteg bolygó betelepített kolóniáját, s a Szövetséges hatalmakat visszavonulásra kényszerítik az Uránusz egyik holdjára. Végső elkeseredettségében a Szövetség megpróbál minden harcképes, valamilyen repülési gyakorlattal rendelkező ember figyelmét felhívni a veszélyre, s a segítségüket kéri. Itt jövünk mi a képbe, de ne bízzuk el túl hamar magunkat. Tudásunk nem feltétlenül elengedhetetlen a Szövetség flottája számára. Kezdetekben mi is csak apró, szürke pilótát alakítunk, aki a 45. önkéntes század kötelékébe tartozik. Viszont a bizonyítás végtelen lehetősége mindvégig ott lesz a kezünkben...

Miután végignéztük a fent röviden vázolt filmjelenetet, máris körbetekinthetünk a - következő pár hónapban otthonunkat jelentő - kajütünkben. A kabinban rögtön megcsodálhatjuk a Starlancer első olyan döbbenetkeltő hatását, amely 3D-s animációs képkockáival tökéletesen összemossa egymással a játék különböző jeleneteit. Körbenézhetünk, odagyalogolhatunk a szekrényünkhöz, és megtekinthetjük az elért eredményinkért járó kitüntetéseinket, vagy csak egyszerűen továbbgyalogolhatunk az eligazító szobáig hasonló módon, mint ahogyan azt a Wing Commander negyedik részében tapasztalhattuk. Ezek az átvezető képsorok eleinte roppant hangulatossá varázsolják az egész légkört, de sajnos ezeket is meg lehet unni egyszer, ilyenkor természetesen lehetőségünk van a továbbléptetésükre. Ettől függetlenül én majdnem mindig végignéztem az összes animációt. Nem csupán a látvány végett, hanem mert ahogy emelkedtem a ranglétrán, a fedélzeten jelenlévők irántam tanúsított viselkedése úgy változott, s ez valami érthetetlen okból roppant jót tett a májamnak.

Ha végeztünk a gyakorlással, akkor már jöhet is az éleslövészet. Irány az eligazító szoba! Fontos információknak lehetünk itt szem- és fültanúi, ezért ajánlatos, hogy mindenre odafigyeljünk, ami itt elhangzik. Sajnos feliratozásra nincs lehetőség, ezért akik kevésbe értik az angol nyelvet, az egyértelmű animációkból meríthetnek elegendő információt. Az igaz, hogy a legtöbb küldetés bevetés közben változhat, de az elsődleges célpontunk általában megmarad. Ha az előbb említett esett megtörténik, kezdjük el nyomkodni a „B" billentyűt a részletes információfrissítés érdekében.

Ha ezzel is megvagyunk, jöhet a fegyverkezés. Vadászgépünket 12 berepülhető típus közül választhatjuk ki. Eleinte – ameddig alacsony rangunk nem engedi - a Szövetség csak a gyengébb, olcsóbb gépeket bízza ránk. Néhány sikeres küldetés alatt viszont bebizonyíthatjuk, hogy képesek vagyunk átvenni a "killboard" első helyét. Jutalomként pedig a jobbnál-jobb





fegyverzettel, hajtóművel és páncélzattal rendelkező madárkák fognak szolgálni. Kanyarodjuk vissza a fegyverkezéshez még egy kicsit. Fontosnak tartom megemlíteni, hogy a másodlagos tüzeléssel használható rakétákat úgy válasszuk ki, ahogy azt a küldetés megkívánja, de akárhogyan is adódik, mindig szánjunk időt az átalakításra. Ajánlom, hogy a lassú jackhammer torpedó mellé próbáljatok még feltenni két külső üzemanyagtankot is, mert az utánégető gyakori használata könnyen kiszáríthatja a belső tartályokat. Sajnos ez a szomorú eset igen gyakorivá válhat, egyszóval semmi esetre ne indulj el megfelelő beállítások nélkül. A rakéták között akadhat pár olyan típus, amely nekem nem igazán vált be, de ahogy a történet haladt előre, a használhatóbb darabokat is úgy kaptam kézhez. A két utolsó Missile-POD volt az, amelynek rövid idő alatt sikerült belopnia magát a szívembe. A Hawk névre keresztelt csomag például célbefogás nélkül megkeresi a legközelebbi ellenséges vadászt, s találatkor igen nagy rombolást visz végbe.

Ettől függetlenül a legtöbbet használt fegyvereink a fedélzeti agyúk lesznek. Ezekből is akad pár, de azon sajnos nem változtathatunk, hogy melyik kerüljön fel gépünkre. Egyszerre két-három darab is lehet madarunk szárnyai alatt, ezért

érdemes megtekinteni, hogy milyen tulajdonságokkal vannak felruházva. Figyeljünk azokra a hajókra, amelyeken proton fegyver van, mert ennek az ágyúnak egyedülálló tulajdonsága van. Nem szükséges ugyanis pontosan célozni vele, mert enyhe – de igen pontos – rátartással segíteni fogja a vadászatot. Nagyobb, lomhább űrhajókhoz erősebb, míg kisebb, gyors gépekhez gyengébb arzenál dukál. A választás nem lesz egyszerű, de természetesen magasabb besorolásunk könnyen eldöntheti a kérdést helyettünk: úgyis a legnagyobbat fogjuk hátsónk alá tenni :).

BENT VAGYUNK...

Ha ezek után úgy döntünk, hogy készen állunk, kidokkolás után a végtelen univerzum vár minket. Megérkeztünk a várva-várt akciórészhez, ahova mindez ideig csak készülődtünk. A játékmenetről, s annak szépségéről nem nagyon akarok ódákat zengeni. Elég lesz, ha csak annyit mondok, hogy ami itt látványként elénk tárul, az gyönyörű szép. A belső kabinnézet fél-virtuális módon lett megvalósítva, tehát körbe csak 90 fokonként fordítatjuk a fejünket, de a kabin és kormány mozog. Így a program azt az érzetet kelti bennünk, mintha az űrhajónk valóban mozogna. Középen megfigyelhetitek a Starlancer egyetlen valamire is való műszerét, a többire pedig ügyet se vessetek. Kicsit Freespace koppintásnak tűnhet, hogy bal oldalon a sebességmérőt, jobb oldalon pedig az elsődleges fegyverrendszerünk állapotjelzőjét találhatjátok. Mivel több ágyú is lehet a gépünkön, nem árt átnézni őket, hogy melyik mennyi energiát fogyaszt, különben a csata hevében azt sem fogod tudni, hogy hova nyúlj (egyébként az „U" billentyű lenyomása segíthet, minden energiát átirányíthatsz vele a fegyverekre:). Mivel a készítők igyekeztek minél több munkát levenni a játékos válláról, ezután nincs is más dolgunk, mint játszani. Persze a billentyűzet kiosztását érdemes még áttekinteni (F1), de a vérbeli szimulátorosoknak biztosan nem okoz gondot, hogy hova nyúljanak. Ha bevetés közben a történet bonyolódik, előfordulhat, hogy célzó-komputerünk

MI TETSZETT A LEGJOBBAN A STARLANCERBEN?

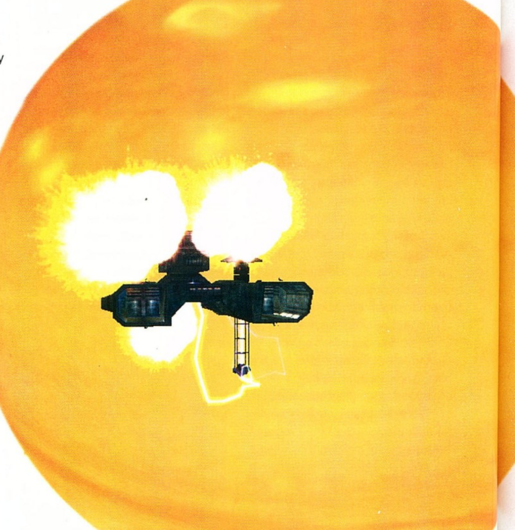
A grafikai megoldások és a kerettörténet mellett engem legjobban a rendfokozatok használata fogott meg. Más játékokban szinte semmiféle gyakorlati hasznát nem látjuk annak, ha kineveznek bennünket. Itt viszont csak akkor kapjuk meg a jobb hajókat, ha már feljebb tornásztuk magunkat a ranglétrán. A kezdeti gyenge vadászok helyett később a komolyabb gépek is megjelennek, sőt, a játék vége felé már prototípusokat is berepülhetünk. Minden küldetést többféleképpen teljesíthetünk. A feladat elszúrása kétszer engedélyezett, harmadszorra bizony a hazafelé tartó siklón találhatjuk magunkat, sőt, rosszabb esetben a kivégzőosztag lézerkarabélya előtt. A kiemelkedő teljesítményt (pacsi az eredmény megtekintése után) a gép azzal jutalmazza, hogy az új vadászokat jóval előbb (két-három küldetés) megkapjuk. Ezek nagyon sokat segíthetnek a küldetés teljesítésében. Az sem mellékes, hogy a kísérleti vadászokon már több különleges felszerelés is helyet kapott (Nova Cannon, Spectre Shield, Blind Fire, Cloaking Device, Reverse Thrust stb.).

Mocsy

automatikusan kiválaszt egy célpontot, vagy annak alcélpontját (például valamelyik űrállomás lézertornyait). Ha ez megtörténik, kezdjünk el arra összpontosítani, így sok újrajátszástól menekülhetünk meg. Más, bonyolultabb teendőnk pedig valóban nincs, most már csak lőni kell.

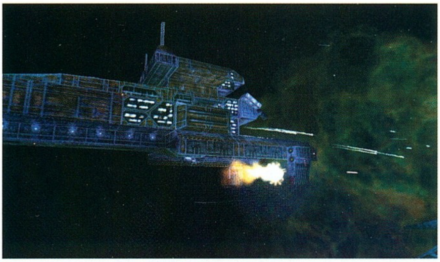
Akad néhány extrákkal felszerelt járgány is az arzenálunkban. Ezeket az apró, de igen kellemes játékszereket érdemes lehet kipróbálni. Ilyen például az álcázó berendezés, amellyel képesek lehetünk szinte teljesen láthatatlanná válni. Vagy a Spectral-Shield, melyet ha bekapcsolunk, sérthetetlenné leszünk addig az igen rövid ideig, amíg energiája kitart. Sőt, csak a hadjárat vége felé jöttem rá, hogy a shift és a tab billentyűvel még tolatni is lehet. Úgyhogy ajánlom figyelmetekbe a második CD-n elhelyezkedő PSD formátumban lévő kézikönyvet, sok hasznos tanács vár ott rátok.

A harcrendszerhez és az irányításhoz nem kívánok túl sokat hozzáfűzni. Aki már játszott hasonló programmal, nem talál túl sok újdonságot játékmenet terén. Akinek pedig ez lesz az első ilyen próbálkozása, ígérem, mindenbe roppant könnyen bele fog tanulni. Hiszen a Starlancer ezért is remek játék: könnyen kezelhető, gyors és mindvégig izgalmas marad. Csupán egyvalamit hiányoltam a repülés előtt, mégpedig azt, hogy egérrel nem irányíthattam a játékot. Természetesen a joystickkal történő repülés jelenti az igazi élvezetet, de annak, aki már megszokta a Freespace-ből saját, jól bevált irányítását, ez a kellemetlen hiány bosszantó pillanatokat okozhat.



LESZÁLLÁS UTÁN

Bedokkoltunk, a küldetésnek vége, most következhet a végső értékelése. Már akkor rájöhetünk, hogy milyen teljesítményt nyújtottunk, mikor hősünk befut a központi hangárba, és elolvassa az óriáskivetítő adatait. Reakciójából rögtön tudni fogjuk, hogy sikertelenül vagy szerencsésen jártunk. Innen az utunk egyenesen az ITAC-hoz (valamiféle központi számítógép) vezet, ahol századparancsnokunk kiértékeli munkánkat. Itt egyébként még megtekinthetjük, hogy számíthatunk-e előléptetésre, rápillanthatunk a „killboard"-ra, és rengeteg érdekes információt gyűjthetünk magunkba. A hírek elolvasására, illetve az összes Koalíciós és Szövetséges hajó megismerésére is itt nyílik lehetőség, egyszóval az ITAC használata kellemes időtöltés. Kijelentkezés után ne felejtsünk el játékállást menteni. Habár az automata-mentés szerencsésen megóvhat minket a komolyabb gondoktól, sajnos nem mindig jelent teljes biztonságot. Sokszor befejezhetünk oly



módon is küldetést, hogy valami apróbb dolgot képtelenek voltunk teljesíteni. Minden cselekedetünk kihat a történetre: ha például nem sikerült elintézni valamelyik rombolót, a későbbiekben még adódhatnak belőle nehézségeink.

TÖBBEN, EGYÜTT

Ha végigjátszottuk a játékot, de úgy érezzük, hogy még nem volt elég, akkor nincs más hátra, jöhetnek a barátok, irány a multiplayer menü. Itt szinte mindenre akad lehetőség, amit csak elképzelhetünk. Csatákat vívhatunk az interneten (Microsoft Zone), vagy helyi hálózatra kötve, sőt, még soros kábelen keresztül is. Ráadásul a Starlancer játékmódjai között nem csupán

a deathmatch-et találhatjuk meg, ezúttal akár többen karöltve (kooperatívan) is repülhetünk. Gondolom, mondanom sem kell, hogy mekkora előnyt jelent ez a lehetőség a többi hasonló programhoz képest. Természetesen az egyéb játékmódok sem elhanyagolhatók, világosan kitűnik, hogy a programnak ebbe a részébe a készítők rengeteg munkát fektettek.

ÉS AMIRE KICSIT ODAFIGYELHETTEK VOLNA

Nincsen rózsa tövis nélkül. Ezzel mindannyian tisztában vagyunk, de úgy látszik – persze a legnagyobb sajnáltunkra –, hogy a készítőknek sikerült átsiklaniuk pár apró, igazán javítható hibán. Bosszantó bakikról van szó, amelyek miatt nem voltam képes tökéletes jelzővel illetni kedvenc űr-szimulátoromat. Haladjunk szépen fontossági sorrendben.

Először is nem igazán értem, hogy miért nem lehet rendesen kommunikálni társaimmal. Nincs is másra lehetőség, mint hogy "lődd a célpontomat". Nem találtam a "védd meg a célpontomat", vagy az "állj vissza a formációba" parancsokat. Szinte nem is használtam az egész menüt, nem mintha lett volna rá időm, de ilyen formában szinte felesleges volt beletenni a programba.

Másodszor pedig azon gondolkoztam, hogy vajon minek a radar, ha semmit sem látni rajta. Az rendben, hogy a szerepe egyáltalán nem fontos, de szerintem, ha egy kicsit nagyobb lenne, akár még értelme is lehetne. Sőt, még azt a kijelentést is meg merem kockáztatni, hogy az egész képernyőn csak a középső szárkereszt volt használható.

Végül pedig a játék közbeni átvezető képsorokkal volt ugyancsak apróbb gondom. Méghozzá az, hogy nem igazán értettem, hogy miután már tízszer végignéztem ugyanazokat az animációkat, miért nem ugorhattam őket át.

Akadt még pár apróság, mint például a koalíciós gépek gyenge AI-je, de ezeknek a negatív tulajdonságoknak nem sikerült lerombolni azt a tökéletes légkört, amelyet a játék hangulata árasztott. Csak annyit tudtam mosolyogva megjegyezni, hogy ejnye-ejnye.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.starlancer.org/
www.warthog.co.uk
www.starlancer.co.uk

VÉGÜL PÁR SORBAN A LÉNYEGRŐL

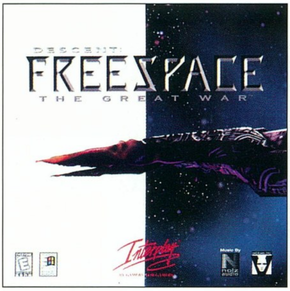
Tudom, hogy sokakat közületek a mindenre kiterjedő véleménynyilvánítás nem igazán érdekel. Csak annyit szeretnétek megtudni, hogy "most játsszak a Starlancerrel, vagy maradjak a Freespace-nél?". Ahogy azt Vasquez okosan megjegyezte az Aliensben: "Engem csak az érdekel, hogy hol vannak…". Ezért azonnal le is szegezem, hogy feltétlenül próbáld ki! Ezt a programot egyszerűen nem szabad kihagyni! Még akkor se, ha esetleg elfogy a hazai üzletek polcairól. Akkor sem, ha netán meg kell küzdeni érte a kígyózó sorok türelmetlenkedő vásárlóival. Vagy ha - Isten ments - az egész bolt tűzben áll, s be kell ugrani az utolsó darabért. Na jó, talán ez utóbbi eset kivételt képezhet. Hogy miért, azt valószínű nem nagyon kell agyonhangsúlyoznom. A rövid lényeg az, hogy méltó vetélytársa lelt minden eddig megjelent űrszimulátor. Lehet, hogy a Starlancer készítői inkább az akciódús játékmenetre fektették a nagyobb hangsúlyt, mint a szimulációra, de így a játékosnak legalább csak arra kell összpontosítania, ami miatt a lemezt számítógépe CD meghajtójába helyezte. A játékra.

Chris
Chris@vogel.hu

ŰRSZIMULÁTOROK A KÜZDŐTÉREN

STARLANCER

Miután Chris és Erin Robert távozott Origintól, megalakították saját stúdiójukat, a Digital Anvilt. Elhatározták, hogy olyan űrszimulátort készítenek, mely törődve az energiafogyasztással. A 24 küldetés meglehetősen kevés, bár ha a játékos teljesen meg szeretné oldani a küldetéseket, akkor közel egy hétig játszhat a Starlancerrel. felülmúlni. Az űrharc rész félelmetesen jó; ebben a játékban tényleg sokat jelent, ha valaki nagy gyakorlattal rendelkezik. Külön öröm, hogy a hagyományos vadászok mellett volt a teljes játék a PC Guruban, ezért úgy gondoltuk, ezt az olvasótábor sokkal jobban ismeri. Szinte a semmiből bukkant elő, de azonnal az élre tört. A grafikája 1998-ban verhetetlen volt, ma már



még a Wing Commander sorozatot is felülmúlja. Véleményem szerint ez sikerült is nekik, hiszen nagyon élvezetes és jól játszható játékot kaptunk tőlük. Technikailag nagyon kiforrott, ezt az engine-t még a nagy LucasArts is megirigyelhetné. A hangulat remek, s a történet is magával ragadja a játékost. Egyetlen apró hibája a harcrendszer. Számomra túlságosan arcade jellegű, az ember ész nélkül lő mit sem

X-WING ALLIANCE

Az 1999-es év egyik legnagyobb játéka. A pletykák szerint ez az utolsó űrszimulátor, amelyet Larry Holland az első trilógia keretein belül készített. A szóbeszéd szerint a cég az E3-on bemutatja az új nagyágyúját, s ha ez igaz, akkor az E3 részben már olvashattatok róla. Kétség sem férhet hozzá, hogy ez a szimulátor játszódik a legjobb környezetben. Hiába, a Star Warst nagyon nehéz berepülhetjük a legendás Millennium Falcont, Han Solo hajóját. A fő cél a második Halálcsillag felrobbantása lehetőleg minél kisebb veszteséggel.

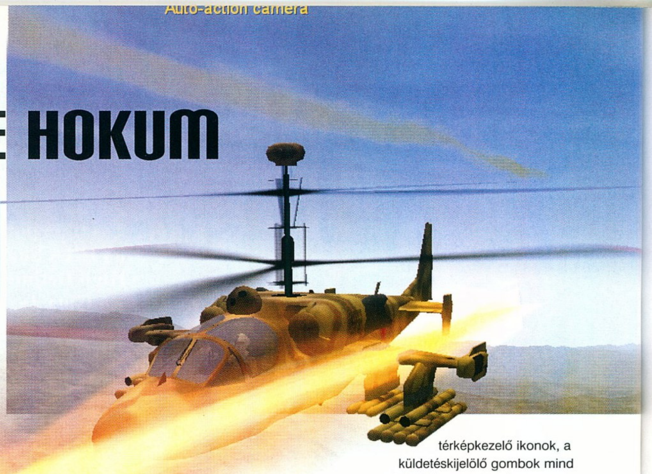
CONFLICT: FREESPACE

Az összehasonlító táblázatunk harmadik darabja a Conflict: Freespace első része. Tudom jól, hogy a tavalyi év végén a folytatás már megjelent, de januárban ez kissé zavaró, hogy nem lehet, csak 640*480-as felbontásban futtatni. 36 küldetése hosszú időre biztosítja az elfoglaltságot, s ehhez a játékhoz lehet letölteni az internetről a legtöbb házilag barkácsolt missziót. A Parallax Online-on (PXO) több, mint 400000 játékos fordult meg, köztük egyre több magyar is.

Chris, Mocsy, Sasa

	StarLancer	X-Wing Alliance	Conflict: Freespace
Ajánlott gépigény	Celeron 300, TNT, 128 MB ram	Celeron 300, TNT, 128 MB ram	MMX 266, TNT, 64 MB ram
Hangulat	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★★½	★★★★★/★★★★☆
Történet	★★★★★/★★★★½	★★★★★/★★★★☆	★★★★★/★★★½☆
Küldetések kidolgozottsága	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★★☆	★★★★★/★★★½☆
Kezelhetőség	★★★★★/★★★★☆	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★★☆
Grafikus motor	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★★☆	★★★★★/★★★★☆
Univerzum	★★★★★/★★★½☆	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★½☆
Pilóta AI	★★★★★/★★★☆☆	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★½☆
Multiplayer	TCP/IP, Lan, Internet, Modem, Serial	TCP/IP, Serial, Modem, Lan, Internet	TCP/IP, Serial, Modem, Lan, Internet
Küldetések száma	24	53	35
Repülhető hajók száma	★★★★★/★★★★☆	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★☆☆
Kommunikáció a társakkal	★★★★★/★☆☆☆☆	★★★★★/★★☆☆☆	★★★★★/★★★★☆
3D hangzás	A3D, EAX	A3D, EAX	nincs
Force Feedback támogatás	van	van	nincs
Mission editor	nincs	nincs	van
Fegyverarzenál	★★★★★/★★★★½	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★☆☆
Virtuális Cockpit	van	van	nincs
Háttérgrafika kidolgozottsága	★★★★★/★★★★½	★★★★★/★★★½☆	★★★★★/★★★★☆
Dinamikus fények	nincs	van	nincs
Ellenfelek	★★★★★/★★☆☆☆	★★★★★/★★★☆☆	★★★★★/★★★★☆
Űrhajók kidolgozottsága	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★★☆	★★★★★/★★★☆☆
Mennyire lebilincselő	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★★★½	★★★★★/★★★★☆
Rendfokozatok értelme	★★★★★/★★★★★	★★★★★/★★☆☆☆	★★★★★/★★☆☆☆
3D támogatás	van	van	van
HUD Használhatósága	★★★★★/★★★½☆	★★★★★/★★★½☆	★★★★★/★★★★½
Kihívás	★★★★★/★★★½☆	★★★★★/★★★★½	★★★★★/★★★☆☆
Átvezető animációk	★★★★★/★★★★☆	★★★★★/★★★★☆	★★★★★/★★★☆☆
Dinamikusan változó zene	van	van	van

GeForce 2 GTS
(Giga Texel Shading)
Leadtek
nVIDIA
GeFORCE 2 GTS
iga Texel Century is Coming
• 25 millió poligon/máspdperc
• nVIDIA Shading Rasterizer (NSR)
• High Definition Video Processor (HDVP)
• 1,6 Giga Texel Shading/másodperc
Per-Pixel Bump Maps
Elevation Maps
Per-Pixel Light
Shadow Volume
Waves
Reflection Masks
Shadow Maps
Composite Pixel Effect
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!
Kelly-Tech
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
Rockfire
Rockfire Certified Standards
5.1-es HÁZIMOZI rendszer Dolby ProLogic dekóderrel
3D játék-rendszer 500W PMPO, basszus-, magas- és hangerőállító, mikrofon bemenet
MONACO 2.1-es Flat-Paneles szett mélynyomóval
VISION1 és VISION2 2.0-ás szett iMAC színekben is!
Interaktív 4.1-es JÁTÉKSZETT, 2 sztereó bemenet
2000W PMPO, fadobozos mélynyomó
Több mint egy tucat lehetőség és többször annyi variáció közül választhat.
500W PMPO, NXT Flat Panel technológia
360W illetve 400W PMPO, 5 féle iMAC színben is!
800W PMPO, külön front- és köképhangerő szabályzás
DOLBY SURROUND PRO·LOGIC
Játékvezérlők teljes választéka, joystickok, gamepadek, kormány pedállal, iMAC színben is! Game Portos és USB változatok!
USB is!
A leghatékonyabb és legkényelmesebb játékvezérlő szoftverek!
PC: Game Wizard
MAC: Game Captain



COMANCHE HOKUM

StartBox

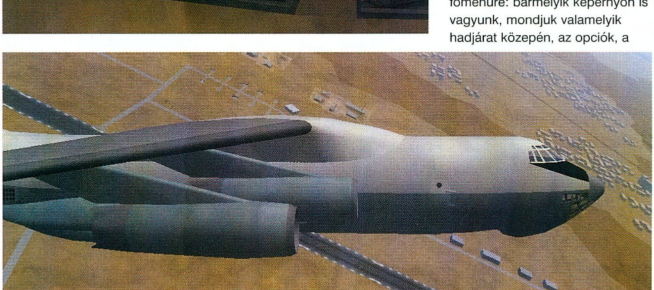
Fejlesztő: Empire Interactive
Kiadó: Empire Interactive
Web: www.empire.co.uk

A helikopter-szimulációk kedvelői hosszú idő óta elhanyagoltnak érezhették magukat, hiszen a Jane's Apache Longbow 2-je óta nem jelent meg valamire való anyag ezen a piacon. Az utóbbi hónapokban azonban fordult a kocka, hiszen az Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs Ka-52 Hokum (az egyszerűség kedvéért

ezentúl csak CvH) a Team Alligator után és a Gunship! előtt a Razorworks és az Empire Interactive gondozásában jelent meg.

A játék egyenes folytatása a tavalyi év egyik méltatlanul elfelejtett remekének, az Apache vs Havocnak, kiegészítve minden jóval, amit egy év fejlesztés adhatott mind szoftveres, mind pedig hardveres téren. Habár sokan - látatlanban - a Microprose üdvöskéjére, a Gunship!-re esküsznek, mint új királyra a helikopter-szimulációk trónján, én már most letettem a voksom a CvH mellet, és kijelenthetem, hogy új etalon született.

Mint az már kiderülhetett Tatcom írásából a márciusi számban, a játék fiktív amerikai-orosz konfliktusokat dolgoz fel a földgolyó három helyszínén a helikopterpiloták szemszögéből. A politikailag korrektül "Kék oldalként" elnevezett amerikaiak a legújabb fejlesztésű RAH-66 Comanche-ot vethetik be, míg a "Pirosak" a kilencvenes évek közepén rendszerbe állított Kamov Ka-52 Hokum B-t. Habár a játékosok csak e két vasparipa nyergében száguldozhatnak (ez így nem teljesen igaz, de erről majd később), a két oldal arzenáljának jó pár egyéb harci gépezetével találkozhatunk még a virtuális csatamezőn. Vannak itt harckocsik, páncélozott járművek, autók, repülőgépek és persze gyalogos katonák, akik messze a legveszélyesebb ellenfelek.



GRAFIKA

Az első, ami megragadja az embert a játék elindítása után, a nagyszerű grafika, amely a menüket jellemzi. Hiányzik belőle a Jane's játékok amerikai patriotista attitűdje és az SSI vagy a Microprose minimál designja. Igazi profi munka. A menüpontok jól szervezettek és tökéletesen használhatók. Nincs túl sok, nincs túl kevés, pont ilyennek képzelem el a jó kezelőfelületet. Ez egyébként igaz az egész játékmenetre, nemcsak a főmenüre: bármelyik képernyőn is vagyunk, mondjuk valamelyik hadjárat közepén, az opciók, a térképkezelő ikonok, a küldetéskijelölő gombok mind a helyükön vannak, készen arra, hogy belátásunk szerint állítgassunk mindent, ahogy csak tetszik.

A profi grafikai tervezés még jobban meglátszik, ha sikeresen eljutottunk a pilótafülkébe.

Mikor először megláttam a pilóta lábát és kezeit "magam alatt" (értsd: a kamera pont a pilóta feje helyén van) kicsit nevetségesnek tartottam, ahogy a tornacipős virgácsai előremerednek, de mikor megmozgattam a botkormányt, a gázkart és pedálokat a joystickon, megdöbbenve láttam, hogy mind a kezek, mind a lábak szinkronban mozognak a parancsaimmal! Na, ezt nevezem én virtuális valóságnak! Miután felocsúdtam első kábulatomból, szétnéztem a Comanche pilótafülkéjében, és elégedetten konstatáltam, hogy a tervezők ennek tervezésekor is nagyszerű munkát végeztek: minden műszer jó helyen van, még repülés közben is könnyen leolvashatók és kezelhetők. Negatívumot csak az orosz konkurencia, a Hokum pilótafülkéjében találtam, mégpedig, hogy az MFD-k nagyon lent vannak, és a kabintető szinte mindent eltakar a kilátásból. Ez valószínűleg nem a Razorworks programozóinak hibája, hanem valamelyik mérnök kolléga még sokkal korábban, valahol Oroszországban számolhatta el magát. Persze ez sem gond, hiszen az egész kabin a műszereket kivéve áttetszővé kapcsolható, ami nagyban megkönnyítheti a kezdő pilóták életét, ráadásul kedvezőleg hathat a framerate-re is.

Ha sikeresen túljutottunk a felszálláson, adjunk gázt, és repüljük be az alant elterülő tájat. Felelőtlen kijelentésem a márciusi számban, miszerint a Team

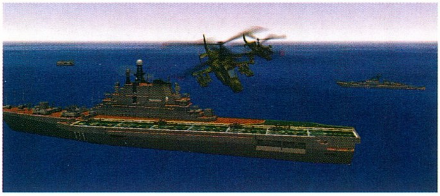
Alligator a legszebb helikopter-szimulátor, most megdőlni látszik, mert a CvH legalább olyan jó vizuálisan, sőt néhol még jobb is. Minden objektum extra részletes, legyen szó akár a textúrákról, akár a poligonok számáról. Hatalmas gyártelepek, városok terülnek el mindenfelé, amelyeket a programozók nem csak úgy találomra, hanem a valóságnak megfelelően, térképek és műholdas felvételek alapján helyeztek el. A robbanások is gyönyörűek, a gépekből kiröppenő flare pedig a legszebb, amit eddig szimulátorban láttam. Meg kell, mondjam, itt minden a helyén van. Az pedig már csak hab a tortán, hogy a pilóták arcvonásait kicserélhetjük saját és barátunk fotójára, a fegyverkezelő repülés közben folyamatosan mozog, kapcsolgatja a gombokat, és a radarral babrál, illetve, hogy az időjárást megjelenítő effektek, úgymint az eső, a köd szintén a legjobbak közé tartoznak.

A program tud 16 és 32 bites színmélységet is, 640x480-tól egészen a hihetetlen 1600x1200-as felbontásig. A grafika beállítási lehetőségei nincsenek túlkomplikálva ugyan (három opció: kicsi, közepes és nagy részletesség), de Celeron 366-on 800x600-ban a grafikát maximumra téve tökéletesen futott. Akadtak ugyan néha gondjai - töltögetés repülés közben, a rádióforgalmazás akadozik -, de ezt betudhatjuk annak, hogy csak 32 mega RAM van a gépemben.

HANG

Ha már a rádiózásnál tartunk: minden hang - legyen az robbanás, rotorhang vagy a gépágyúk berregése - nagyszerűen sikerült. Igazán nem eshet senkinek a nehezére, hogy a harcok kellős közepébe képzelje magát. Minden irányból lőnek, jönnek a rádiózások, csattognak a lánctalpak és minden más hangeffekt bombázza a hallójáratainkat, ami csak számításba jöhet. Kár is erre vesztegetni a szót: fenomenális.

Nem mehetek el a CD-s zenék mellett sem. Mivel kicsit elfogult vagyok az elektronikus zenékkel szemben, így ez úttal szintén csillagos ötöst kell kiosztanom, hiszen a játék alatti tipikusan angol elektro muzsika nagyszerűen pumpálja az adrenalint. Egyetlen negatívum, hogy a főcímzenén kívül a többi csak rövid betét, amelyek akkor szólalnak meg, ha sikeresen teljesítettük valamelyik küldetést vagy éppen kiégett helikopterünk roncsait szemléljük.



REPÜLÉSI MODELL

Most érkeztünk el minden szimulátoros rémálmához, a helikopterek repülési modelljéhez. Egyes források a CvH modelljét tartják jelenleg a legrealisztikusabbnak, amiben én nem tudok nyilatkozni, hiszen még sosem vezettem helikoptert. Az biztos, hogy jó joystick nélkül esélye sincs az embernek, hogy a levegőben tartsa a gépeket, hiszen a 'kopterek, ellentétben a repülőkkel, tényleg megkívánják mindhárom (botkormány-gázkar-oldalkormány) kezelőszerv egyidejű és pontos alkalmazását.

Ha viszont az ember fia belejön, nincs az a légvédelmi gépágyús, aki elkaphatná, mert ezek a masinák olyan akrobatamutatványokra képesek, hogy az csak na. Elegendő magasságból kipróbálhatunk egy-egy bukfencet vagy palástorsót is! Habár ezeknek a manővereknek nincs túl sok értelme harci helyzetekben, arra mindenképpen jók, hogy belejöjjünk a gép irányításába.

Akiknek ez persze sok/kevés lenne, ki-/bekapcsolhatnak jó pár nehezítő/könnyítő opciót is annak megfelelően, milyen mélységig kívánnak elmerülni a helikoptervezetés idegőrlő munkájában.

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Mint az a fentiekből is kiderült, a gép irányítása "egy emberes" munka, így a másodpilótánk segítsége jól jöhet, akire rábízhatjuk a célok kiválasztását és a rakétaelhárítás feladatát (csak a csalikat és az aktív zavarást használja, a géppel még így is nekünk kell kitérnünk a rakéta útjából). Mindenestre jól és ügyesen dolgozik, nyugodtan megbízhatunk benne még a melegebb helyzetekben is.

A kísérők intelligenciája is nagyon jól sikerült, főleg ami a fegyverkezelés illeti: nincs olyan orosz, illetve amerikai harckocsi, amelyik elbújhat előlük. Sajnos a kötelékrepülés már nehezebben megy a fiúknak, mert néha előfordult, hogy nem tudtak követni néhány élesebb fordulóban, és összeütköztünk. (Tipp: felszállás után váltsunk repülési formációt, mondjuk ékre (wedge), hogy elkerülhessük az ehhez hasonló malőröket.)

Az ellenséges harci eszközökre sem lehet panasz. Legkomolyabb ellenfeleink a légvédelmi lövegek és a házak között elbújó gyalogság lesz, akik vállról indítható Stinger és Igla rakétáikkal fogják az életünket megkeseríteni. Nagyon kell figyelni repülés közben, hiszen minden ellenséges katona egyetlen vágya, hogy dollár vagy rubelmilliókat érő kávédarálónkat kiégett roncsként lássa viszont a sáros földön.

AVIONIKA, FEGYVERZET

Lévén, hogy úgynevezett "survey" szimulátorról van szó

(survey: egy játékban több géptípus), a két helikopter műszerezettsége és azok funkciói majdnem megegyeznek. Mind az amerikai, mind pedig orosz ellenfele színes MFD-ket használ a repülési adatok, a radarképek, a FLIR és az LLTV megjelenítésére. Repülés közben elfoglalhatjuk a pilóta és a navigátor székét is, amivel kihasználhatjuk azt a lehetőséget, hogy a két munkahely négy monitorát külön-külön beállíthatjuk valamelyik üzemmódra, így néhány gombnyomással elérhetünk minden fontosabb funkciót.

A műszerek kezelésére a program két opciót ajánl fel, könnyítettet illetve valósághűt. Ez utóbbi sajnos már csak azért sem állja meg a helyét a már említett hasonlóságon kívül, mert a Comanche e berendezéseinek technikai kapacitása egyelőre messze nem publikus. Ennek ellenére a nehezebb fokozat igazi kihívást jelent a rajongóknak, csak ajánlani tudom mindenkinek, hogy a kezdeti szárnypróbálgatások után mindenképpen térjen át a realisztikus módra, mert azon kívül, hogy sokkal jobb eredményeket lehet vele elérni, a játék is élvezetesebb így.

A fegyverek terén a program a szokásos felhozatalt mutatja: amerikai részről a Stinger és a Hellfire lesz a fő fegyverzetünk, a piros oldalon pedig az Igla és a Vikhr. Lehetőségünk van még irányítatlan rakéták bevetésére is, de ezek messze nem nyújtanak olyan pontosságot, mint a lézer vagy radarvezérléses irányított rakéták, ami hatalmas hátránnyal járhat erősen védett célpont támadásakor.

HADJÁRATOK

A Comanche vs Hokum a már megszokott repülési lehetőségeket ajánlja fel, miután megérkeztünk a főmenübe: Free Flight, azaz szabad repkedés - nagyszerű lehetőség a program kipróbálására, gyakorlásra (hatalmas hiba viszont, hogy nincsenek specifikus tréningküldetések, ami az ilyen komplex szimulátor esetében nagyon fontos lenne), multiplayer, interneten vagy helyi hálózaton keresztül, Skirmish, mini csaták, egy-egy esős májusi hétvégére, és persze a Campaign, a teljesen dinamikus hadjárat három helyszínen.

Megmondom őszintén, hogy először kicsit félve kattintottam a kampányválasztó ikonra okulva az eddigi rossz tapasztalatokból, melyeket például a Falcon hasonló opciója okozott. Nos, az igazság az, hogy kellemesen csalódtam a programban, ugyanis a hadjáratmód nagyszerűen játszható! A felajánlott aktuális küldetések közül (felderítés, SEAD, CAS, Strike) szabadon választhatunk, amelyek sikere illetve sikertelensége nagyban befolyásolja a harc kimenetelét. Repülés közben folyamatosan értesülünk a körülöttünk zajló eseményekről, láthatjuk a tankcsatákat egy-egy útkereszteződésért vagy a bombázókat, amint fel- és leszállnak a bevetések között. Az egész harcmező él, mozog, és aktívan tevékenykedik körülöttünk, csakúgy, mint a valóságban. A sikeres küldetéseket a program a választott oldalnak megfelelő kitüntetésekkel és előléptetéssel jutalmazza, és attól sem kell félnünk, ha lelőnek, hisz a játékot nem veszítjük el, csak romlik az esélyünk a teljes hadjárat megnyerésére, hiszen elvesztettünk egy bevethető helikoptert.

A végére egy kis érdekesség: a játék előző részének az Apache vs Havocnak felinstallálása után lehetőségünk nyílik arra, hogy nemcsak kettő, de négy helikoptertípussal repüljünk akár a másik három terület felett is. Gondoljunk csak bele, hogy ez az opció mennyivel megnövelí a játék lehetőségeit és a repüléssel eltölthető órák számát!

RAH-66 VS KA-52

Persze a játék két géptípusa előbb-utóbb úgyis szembekerül egymással. Ki az orosz, ki pedig az amerikai helikopterre fog esküdni, de igazából úgyis a pilóták ügyessége és gyakorlata dönti el a csata kimenetelét. A Kamov és a Comanche közötti legnagyobb különbségekre azonban nem árt, ha odafigyelünk egy kicsit. A RAH-66, azon kívül, hogy rendelkezik némi lopakodó képességgel, még egy hatalmas előnyt tud bevetni az orosz gép ellen, ez pedig nem más, mint az

orrába szerelt forgatható gépágyú. A Kamov nagy hátránya, hogy hasonló fegyverét a pilótafülkétől balra, a gép oldalára szerelték. Ha a Comanche, vagy akármelyik más támadó helikopter jobbról támad, a Hokumnak először szembe kell vele fordulnia, hogy alkalmazni tudja a gépágyúját, ami bizony időbe telik, és addig lehetőséget ad az ellenségnek, hogy tüzeljen. Egyetlen megoldás van, mégpedig kihasználni a Kamov jobb manőverező képességét, erősebb motorjait és nagyobb sebességét. Mint minden légi harcban, a helikopterek esetében is a legjobb pozíció, ha az ellenség mögött és felett vagyunk, amit az orosz gép könnyűszerrel elérhet, ha gyakorlott pilóta fogja a botkormányt. Ha mégis a Comanche lenne a jobb, és még a 250 kiló páncélzat sem segít, ott csak a Kamov képes: a helikopterek esetében egyedülálló katapultálásra.

TIPPEK

És a végére néhány tipp, amely talán megkönnyítheti életeteket az amerikai vagy az orosz hadsereg kötelékében.

• Mindig alacsonyan repüljünk: használjuk ki a terep adta lehetőségeket, hogy elrejtőzzünk a radarok és az infrakeresők elől. Ha kell, kapcsoljuk be az automatikus magasságtartást, de legjobb, ha inkább kézzel visszük a gépet a fák koronája felett, mert a rakéták elől nemcsak vízszintes irányba lehet kitérni, hanem a hirtelen végrehajtott magasságnövelés, esetleg csökkentés ugyanolyan jó eredménnyel járhat.

• Soha ne feledkezzünk meg arról, hogy az irányított rakétáink 5-6 kilométerről is hatásosak: még csak véletlenül se menjünk közelebb az ellenséges járműoszlopokhoz, épületekhez, ha csak 100%-ig biztosak nem vagyunk benne, hogy nincs a közelükben légvédelem.

• Védekezzünk: ha mégis rakéta jönne a nyomunkban, ne sajnáljuk a zavarást, dobáljuk ki nyugodtan az infracsalikat és a radarzavarókat, hiszen ha lelőnek, úgysem tudjuk már használni a "megspórolt" flare-t.

• A kitérés is ugyanilyen fontos: tapadjunk a földhöz, forduljunk szembe a rakétával (a másodpilóta mindig bemondja, merről jön), gyorsítsunk, majd az utolsó pillanatban élesen vágjunk ki jobbra vagy balra.

• Sosem vagyunk egyedül: használjuk bölcsen, de lelkiismeret furdalás nélkül a kísérőinket. Ha különösen erősen védett területet kell megtisztítanunk, nyugodtan küldjük őket előre. Hasonló a helyzet a rádión behívható légi csapásokkal és tüzérséggel is, ha nem kerül semmibe, miért ne hagynánk rájuk a nehezen elérhető helyek megtisztítását?

• SOHA ne repüljünk el az éppen szétlőtt járműoszlop felett: sosem tudhatjuk, nem maradt-e épen valamelyik M48-as vagy BMP2-es.

• SOHA ne repüljünk be a városok fölé, bármennyire szívesen száguldoznánk az utcák között: a házak tetején, a fák között a parkokban a kézi rakétavetővel felszerelt katonák csak erre várnak.

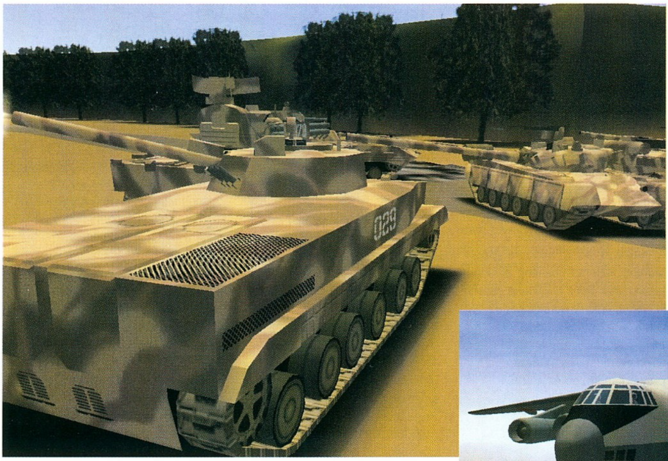
• Ha lehet, ne használjuk a radart: kis gyakorlással mind a Comanche mind a Hokum vizuális célkereső és megjelölő eszközei ugyanolyan hatásfokkal

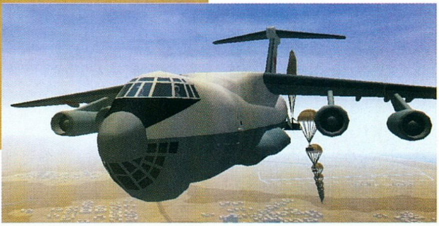
használhatók, mint az árulkodó jeleket sugárzó radar.

• Lopakodjunk: a Comanche már a legújabb "stealth" technológiát alkalmazza, használjuk is ki. Ha lehet, mindig becsukott fegyverkamrákkal repüljünk, a felderítő küldetéseket pedig a külső szárnyak nélkül hajtsuk végre, de arra is ügyeljünk ilyenkor, hogy ne legyenek "közönséges" kísérőink, azaz mondjuk Apache-ok, hiszen ők már messziről elárulják az ellenséges radarkezelőknek, hogy kis csapatunk merről érkezik.

• A célterületet alacsonyan és lassan közelítsük meg: jó előre állítsuk be a preferált célkiválasztó eszközt, és a légvédelmi ütegeket intézzük el először.

Mit is írhatnék még az Enemy Engaged legújabb fejezetéről? A grafika, a hangok, a mesterséges intelligencia kidolgozottsága és a nagyszerű dinamikus hadjárat mind-mind a jövőbe mutatnak. A konkurenciának nagyon kell majd igyekeznie, ha túl akarja szárnyalni a Razorworks és az Empire közös csodaprogramját, amely még hosszú éveken át fog utat mutatni a szimulátorfejlesztésben. Ajánlom mindenkinek, igazi remekmű.





neuro
neuro@freemail.c3.hu

KA-52 HOKUM ALLIGATOR

Típus: felderítő-harci helikopter
Gyártási év: 1996
Motor: 2 x TV3-117VMA
Szárny fesztávolság: 7,34 m
Hossz: 15,6 m
Magasság: 4,9 m
Rotor átmérő: 4,9 m
Súly: 10400 kg/12500 kg
Maximális seb.: 310 km/h
Bevetési távolság: 520 km
Felderítési távolság: 1200 km
Létszám: 2 fő

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.combatsim.com
threnody.epinions.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

C366, 32MB RAM, 120MB HDD, 3DFX, TNT

94

GUNSHIP!

StartBox

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.gunship.com

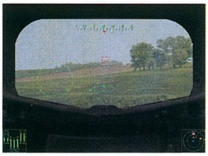
VÉGRE MEGINT JÁTÉK!

A Team Alligator sem volt rossz a maga nemében, de a Microprose most feladta a leckét a riválisoknak. Persze a Gunship 2000 sem tökéletes, de a versenytársak között nemigen akad párja.

A program elsőre igen szerény, ami a belépőjét illeti. Egyetlen árva CD és a full install 260 MB. A látvány, a hang, az AI és a hangulat mégsem szenved csorbát a méret okán.

A kezdő képernyő ne riasszon meg senkit. A körítés itt-ott kicsit puritán, de az élmény kárpótol majd mindenkit. A játék megkezdése előtti rövid kitérő a beállítások felé nagyban befolyásolja majd a siker/kudarcélmény arányt. A repülési modell az első fontos kérdéskör. Miután kipróbáltam a két szélsőséget (realistic – easy), mindenkit csak bátorítani tudok, hogy az easy beállítást használja. Talán nem annyira önérzetes választás, viszont a program játszható lesz, míg a realistic beállítással csak azt érjük el, hogy otthagyjuk a névjegyünket minden fán, mint a hólyaghurutos kiskutya.

A sérülékenység a következő, nem kevésbé lényeges pont. Itt a sérthetetlenség megint óvatosnak tűnő, de teljesen megalapozott javaslat. Amíg kiismeritek a szimulátort, addig mindenképpen ajánlott, mert az ellenség alacsony tapasztalati szint beállítása esetén is hamar letöröl bennünket az égről. Éppen ezért good fölé állítani az ellenség harcjártasságát rövid és dicstelen katonai pályafutás kezdetét jelenti.



A többi pont már nem annyira fontos. A megacsalók javíthatják a fegyverek hatékonyságát, amire egyébként nemigen lesz szükség. (A Hellfire egyetlen ellenszere, ha időben kilövik felette a helikoptert.)

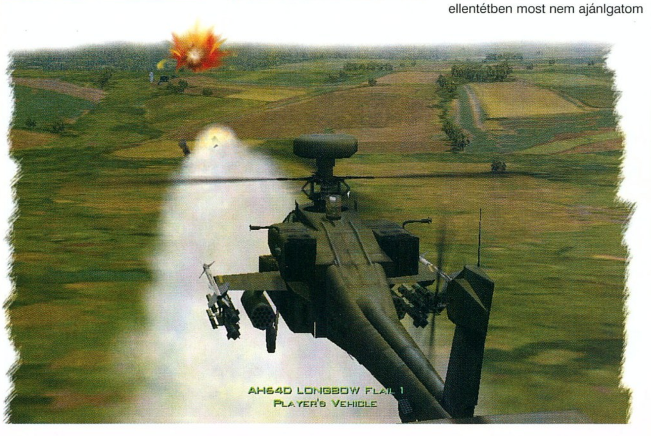
Mivel a különböző nézetek a játék során is változtathatók, így ennek a pontnak nincsen különösebb jelentősége. Ezenkívül beállíthatunk még kifogyhatatlan fegyverzetet, és engedélyezhető, hogy a bevetés során vadonat új gépet kérhessünk egy gombnyomással.

Még egy utolsó érdekesség az opciókkal kapcsolatban, hogy a botkormány-gázkar kalibrálásnak nyoma sincsen. Ráadásul a kollektív fordítva működik, és nem találtam arra utaló jeleket, hogy ezen bárhol változtathatnánk. Igaz, nem katasztrófa, de szokatlan, hogy pont ez maradt ki a programból.

Ettől a ponttól kezdődik a tényleges repülés. Szokásommal ellentétben most nem ajánlgatom a gyakorló repüléseket, mert semmilyen oktató szöveg nem hangzik el a felszállások előtt, illetve azok során. Így a különbség az éles bevetéshez képest csak annyi, hogy az ellenséges egységek nem lőnek vissza. Ehhez viszont nem érdemes hozzászokni, mert a hadjárat során keserű csalódásban lesz részünk, ha továbbra is arra számítunk, hogy kedvünkre függeszkedhetünk Ivánék feje felett. Természetesen a gép irányítását, a kötelék vezetését és a fegyverrendszer használatát ebben a formában is gyakorolhatjuk, ha nem akarunk egyetlen valódi küldetést sem a tapasztalatszerzésre pazarolni.

Akiknek nincs kialakult elképzelésük – vagy akár konkrét élményük – a helikopterekkel vívott harcok taktikájáról, azok sokat tanulhatnak abból, ha beállnak a saját kísérőjük mögé, és megfigyelik, hogy az hogyan repül, és helyezkedik lőállásba. A módszernek az információszerzésen kívül az is előnye, hogy hátrább lévő pozíciónkban kevésbé leszünk kitéve az ellenséges tűznek.

A repülésről általában. Ahogyan már mondtam, az easy repülési modellt ajánlom. Azt kiválasztva, a kollektív és a bot mozgatása nem lesz hatással a másikra. Így például gyorsításkor a gép nem süllyed meg és fordítva. Ennek a talajközeli repülés során igen fontos szerepe lesz, mivel a domborzat, a növényzet és a tereptárgyak nyújtotta fedezékek szempontjából a magasság (vagy inkább alacsonyság) az életet jelenti. A magasság változtatásának, illetve adott



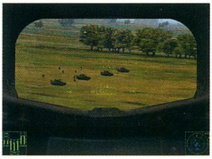
értéken tartásának egyik módja a „hold altitude" használata. Ilyen esetben a gép a billentyű lenyomásakor mutatott értéket tartja, amelyet a kollektív kitérítése nélkül két másik billentyűvel lehet növelni vagy csökkenteni. Így lényegesen egyszerűbb a terep domborzatát követni és rejtve maradni, nem is beszélve a földnek való ütközés elkerüléséről. A módszer egyetlen szépséghibája, hogy taktikai térképre vagy a lövész kabinjába kapcsolva, majd visszatérve a pilótafülkébe a gép kilép a „hold altitude"-ból akkor is, ha nem változtattunk a repülési paramétereken a fenti két helyen, de erről kicsit később.

A magasságtartás mellett a függeszkedést segítő „hoverhold" automata is megtalálható. Csak meghatározott sebesség alatt kapcsolható be, és a felső értéken való használata esetén a helikopter eléggé sokat csúszik még előre, amíg teljesen átmegy függésbe. Emiatt érdemesebb farokra húzva megfékezni a repülőt, mielőtt használnánk a „hoverhold"-ot.

A lövész kabinjából is módunk nyílik a daráló irányítására. Bár két nézet is adódik, igaz, használhatónak csak a célkereső képernyőjét találtam, mert a teljes fülkéből ugyanazt láthatjuk, mint a pilótától, de sokkal lassabban reagálhatunk a váratlan támadásokra. A fenti nézet talán gépágyúval vívott közelharc esetén lehet hasznos, azt viszont nem próbáltam, mert ép bőrrel igen nehéz eljutni akár az ellenséges gyalogság állásáig is (ha még motorizált egység is van a közelükben, akkor gyorsabban végzünk, ha inkább belelövünk a saját gépünk tankjába).

Viszont a célkeresőn kutakodva kicsinyíthetjük vagy nagyíthatjuk a képet, és akár két-három kilométerről is beazonosíthatjuk az ellenség járműveit. Ha valami betakarna (fa, dombhajlat, épület stb.) a látómezőnkbe, ne adj isten, kiszúrtak bennünket, és pucolni kell, akkor utasíthatjuk a pilótát, hogy forduljon, változtasson magasságot, oldalazzon arrébb, gyorsítson vagy akár menjen át függésbe. Magától értetődik, hogy a pilóta a manővereket a helikopter orrának irányához képest fogja végrehajtani, ami legtöbbször nem egyezik meg azzal az iránnyal, amerre a mi keresőnk néz. A legtöbb parancsot jól tudtam hasznosítani, de a forgatással (egyáltalán nem működött) sehogyan sem boldogultam. Ha valamit nem láttam, mert a kereső holtterében volt, és csak fordulással kerülhetett a látómezőbe, akkor inkább visszaléptem a pilótához a rövid iránymódosítás erejéig. Kicsit bosszantónak éreztem, hogy éppen ez nem működött, de a játék olyan jó, hogy hamar megtanultam együtt élni a hibával.

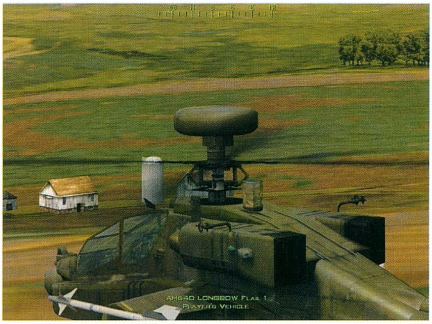
Végül az utolsó pont, amelyik a repülést érinti, az a taktikai térkép használata. Annak ellenére, hogy a Gunship lenyűgözött, kezdetben majdnem megbukott nálam, és éppen a taktikai térkép miatt, amely elsőre olyan, mint amilyen minden szimulátorban szokott lenni. Az ember ránéz egy pillantás erejéig, felméri a helyzetet, és már kapcsol is



AH-64D APACHE

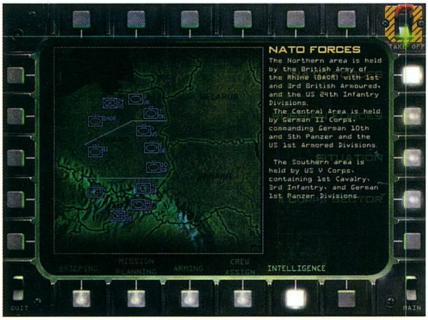
Típus: felderítő-harci helikopter
Gyártási év: 1998
Motor: 2 x GE T700-701C
Szárny fesztávolság: 5,23 m
Hossz: 15,54 m
Magasság: 4,3 m
Rotor átmérő: 14,63 m
Súly: 5165 kg
Maximális seb.: 293 km/h
Bevetési távolság: 428 km
Felderítési távolság: 1701 km
Létszám: 2 fő

A Gunship!-ben szereplő Apache helikopter meghatározó szerepet játszott a Sivatagi vihar nevet viselő hadműveletben.



vissza a pilótafülkébe. Ahol hirtelen azt látja, hogy a repülési irány akár 180-kal is eltér attól, amelyiken a gép haladt a térképre váltás előtt. A másik érthetetlen esemény pedig abból adódott, hogy nem tudtam az útvonal-töréspontokat váltogatni. Jó ideig tartott, mire rájöttem, hogy a két jelenség összefügg, és nem programhibáról van szó, hanem eddig nem látott navigációs megoldásról. Azt történt ugyanis, hogy a ki- és bekapcsolható autopilot kimaradt a szimulátorból, a helyét pedig a taktikai térkép bekapcsolására aktiválódó félautomata robot vette át, mely a következőképpen működik.

Bevetés előtt hagyományos módon megtervezhetjük a repülési útvonalat, illetve az egyes szakaszokra kiadhatjuk a követendő taktikai utasításokat (sebesség, repülési mód, elsődleges célpontfajta stb.), majd felszállunk, és vagy követjük a tervezett útvonalat, vagy nem. Azonban a taktikai térképre váltva a gép azonnal átveszi a helikopter irányítását, és igyekszik a lehető leghamarabb eljutni az aktív fordulópontig, ráadásul a szakaszra kiadott irányelvek szerint. Így előfordulhat, hogy éppen valamelyik erdő szélén, óvatosan lesben állunk, és éppen ellenőrizni akarjuk az ellenség helyzetét, de korábban arra az útvonalszakaszra utazómagasságot és gyors repülést adtunk meg (és természetesen még nem értük el az aktív szakasz végét). Mire visszakapcsolunk a fülkébe, a helikopter már kiemelkedett a fedezékből, és 50 méteren vidáman repül a kijelölt fordulóig, miközben kiteszi magát a légvédelem tüzének. Meglehetősen kellemetlen helyzet, de nem reménytelen. Egyrészt a fentieket figyelembe véve nem fogjuk veszélybe sodorni magunkat, ha a megfelelő időpontban váltogatunk, másrészt a térképet használva repülésirányító központtá válhatunk. Nemcsak az útvonalat módosíthatjuk, de az összes említett taktikai elemet megváltoztathatjuk annak megfelelően, ahogyan a szükség megkívánja. Ilyenkor a számítógép belekezd az adott módosítások végrehajtásába, és ha van kedvünk, akkor meg is várhatjuk az eredményt akár a térképen figyelve a szimbólumok mozgását és hallgatva a rádióforgalmazást, akár külső (szabad) nézetbe váltva, moziszerűen követve az események alakulását.

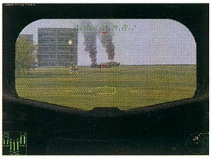


A kísérőkben rejlő lehetőségek kihasználásához elengedhetetlen, hogy rádión állandó összeköttetésben legyünk velük, és folyamatosan instrukciókkal lássuk el őket. Ugyanis a kötelék többi gépe mindig csak az aktív szakaszra vonatkozó eljárásokat hajtja végre, majd (ha nem talál a környéken ellenséget) szépen letáborozik az adott fordulóponton, és nem is mozdul onnan a következő parancsunk kiadásáig. Így azután könnyen magányos farkasként vívhatjuk harcunkat.

A töréspontok léptetése is igen érdekes. Bár a gép egytől-hatig számozza őket, a sisak kijelzőjén mégis állandóan a WPT1 látszik, és a számok hattól lefelé fogynak el. Ez az elején borzasztóan zavaró, és igen megnehezíti a navigálást. Ráadásul a taktikai térképen már csak új szakaszokat lehet kijelölni, és azokat is csak a teljes útvonal végpontjától. Arra pedig nagyon kell figyelni, hogyha nem a soron következő részt aktiváljuk, azzal gyakorlatilag töröljük a kiválasztott pont előtti teljes útvonalat, és a kísérők (adott esetben a mi gépünk is) direktben fognak odáig repülni.

Talán a fenti magyarázat hosszúnak tűnt, de aki elkezdi a játékot, az valószínűleg hasznosnak ítéli majd a leírtakat.

Most akár el is kezdhetnénk a hadjáratot. Azt, hogy a készítők szerint melyik oldalon volna morálisan helyes megtennünk azt, egyértelműen jelzi, hogy a négy választható NATO egység mellett egyetlen FÁK alakulat árválkodik. A jelenlegi irányzatnak megfelelően, természetesen én is a jó oldalra álltam. Így kezdtem a lengyel területek felszabadításához az Old Ironsides színeiben. Az igazsághoz tartozik, hogy a szabadság elhozatala egyből



visszavonulással (rugalmas elszakadás) kezdődik, hogy a jók rendezhessék soraikat a gonosz agresszor váratlan támadásával szemben. Így az első néhány bevetésen a támadó ékek lassításával kell megakadályozni, hogy elvágják a hátországtól az evakuálásra váró területeket. Itt nincsenek felderítő repülések, lőni kell mindenre, ami mozog (és lelépni, mielőtt a szomszédja visszalőne). A lövöldözés kapcsán rögtön fel is merül, hogy mivel lőjünk, mikor és honnan. Az Apache arzenálját gondolom, nem nagyon kell bemutatnom: gépágyú, rakétablokk, Hellfire, Sidewinder. A rakétablokkhoz háromféle robbanófej is választható, de páncélozott csapatszállítók ellen is csak a HE (High Explosive) verzió ér valamit. A másik két rakéta a gyalogság és könnyű célpontok ellen hatásos, de a célzás körülményessége megkérdőjelezi a létjogosultságukat. Ezért inkább a Hellfire-t és a gépágyút ajánlanám. Természetesen mindkettő alkalmazása csak kellő körültekintéssel biztonságos.

Az átlagos támadó kötelék egy-két rakétás, ugyanennyi csöves légvédelmi egységből, három-hat T72-ből, kettő-hat páncélozott csapatszállítóból, védelmi pozícióban pedig további gyalogságból áll (ez még több föld-levegő rakétát jelent). Ennek az erőnek nem bátorság, hanem esztelenség szemből nekimenni. A felderítéssel általában nincs is gond. A lövészünk mindig időben kiszúrja az ellenséget (teli háromszög mutatja a kijelzőn, hogy milyen irányban észlelte a mozgást), de az első vagy a második rakétánk után biztosan számíthatunk a válaszukra, így érdemes gyorsan új pozíciót felvenni (természetesen takarásban maradva). Gondolom, felesleges mondani, hogy először a légvédelmet érdemes kiiktatni, és közvetlenül ez előtt vagy után a lövész keresőjében felmérni a szembenálló erőt, mivel a gyalogság jelenléte esetén a vállról indítható rakéták (a rakétások jellegzetes térdelő tartásban várakoznak) komoly gondot jelentenek. A közelharcba addig nem érdemes belemenni, amíg a T72-esek alváza felénk áll, mert gépágyúval csak hátulról lehet őket kilőni (ez az önjáró légvédelmi egységekre is igaz), mégpedig úgy, hogy a tartalék üzemanyag-hordókra célzunk. Ezek után a csapatszállítók és a gyalogság már könnyű préda lesznek.

Ennek ellenére ne higgyétek, hogy megy minden, mint a karikacsapás! Az ellenség folyton mozgásban van, kihasználja minden hibánkat, és nem takarékoskodik a lőszerrel. A gyalogosoktól a páncélosokig minden egysége igyekszik fedezékbe húzódni, amihez felhasználják a domborzatot, növényzetet, sőt, saját kilőtt járműveiket, sőt, ködgyertyákat is, és eközben folyamatosan tűz alatt tartanak bennünket.

Ennyire hibátlanul és logikusan működő AI-vel még nem találkoztam.

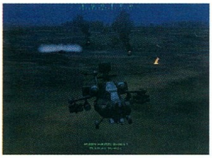
A környezet is maximális dicséretet érdemel. Olyan erdőségeket alkottak, hogy õsszel talán még a lombjuk is hullana, pedig a fák csak egymásra merőleges síkokból állnak, az

összhatás mégis lenyűgöző (a fák koronája recseg, ha a repülő teste nekisodródik).

Az időjárás a verőfényes napsütéstől a ködszitáláson át, a masszív esőig változik, és a fényhatások is tökéletesen illenek az adott naphoz, sőt napszakhoz is. Itt az infrakeresőnek igazi jelentősége lesz, mert például ködben akár meg is duplázhatja a látótávolságot. Ilyenkor nem kis kárörömmel néztem, ahogyan az egyik becsapódás után a megriasztott katonák szétrebbentek, miközben fogalmuk sem volt a köd miatt, hogy a támadás honnan jöhetett. Másik ilyen élmény az, amikor tüzérségi támogatást kérünk, és a 155 mm-esek elkezdik lőni a megadott koordinátákat. A hanghatásokra sem lehet panasz, mindegyik illik a helyzethez.

Úgy gondolom, hogy a háború jobb, ha nem is megy túl ezeken a kereteken. Így éppen eléggé látványos, még akár élvezhető is, ezért bátran ajánlom a Gunshipet. Mielőtt azonban valaki megfeledkezne róla, hogy a valóság egészen más, mást is ajánlok. Nevezetesen a dokumentumfilmet (a héten megy az egyik ismeretterjesztő filmeket vetítő kereskedelmi csatornán) az Öböl-háborúban használt uránköpenyes lövedékek hatásáról, és arról a közhelynek tűnő állításról, hogy a háborúnak nincsenek győztesei, csak áldozatai (a fegyvergyártókat nyilván elenyésző számuk és profitjuk miatt nem veszik számításba).

Boy



KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.combatsim.com
www.af.mil/news/indexpages/fs_index.html
www.ac-119gunships.com/welcome.htm

HELIKOPTERSZIMULÁTOROK

Szimulátorok... minden szerepjáték-rajongó és Star Craft-mániás hitetlenkedve csóválja a fejét erre a szóra nem értve, mit lehet szeretni ezen a valós világot a legnagyobb mértékig bemutatni kívánó, néhol meglehetősen jó technikai érzéket kívánó játékstíluson. Mintha nem lenne elég gond és baj, szerintük nincs szükség arra, hogy az ember még jobban megnehezítse az életét azzal, hogy radarok és rakéták kezelését próbálja megtanulni vaskos kézikönyvekből. Pedig a repülésszimuláció az egyik legrégibb stílus a számítógépes játékok történetében, hiszen elérhető közelségbe hozták és hozzák mind a mai napig a dollármilliókat érő harci vagy polgári gépeket a repülni vágyó közönséghez.
A helikopterszimulácó e szimulátorok egyik sajátos "alfaja" és legnagyobb kihívást nyújtó típusa. Az elmúlt hónapokban az állóvíz fodrozódni látszik, amely ezt a piacot jellemezte, ezért úgy gondoltuk, érdemes lenne áttekintést adni arról, hogy ezek a játékok honnan jöttek, és hová tartanak.

TOMAHAWK

Valamikor a '80-as évek közepén, mikor még a ZX

Spectrum volt az úr, megjelent egy kuriózumnak számító játék, a Tomahawk, az első általam ismert helikopterszimulátor. Minimális grafikai kivitelezéssel, de megdöbbentő összetettséggel mutatta be a helikopteres repülés mikéntjét. Emlékszem, hogy órákat voltunk képesek eltölteni a Junoszty tévé előtt az Enterprise-t nyüstölve, körbe-körbe repkedve az átlátszó, piramis alakú hegyeket. Zsenge korom miatt nem is értettem pontosan, mi miért is történik, de mégis olyan meghatározó élmény volt számomra, amely örökre a szimulátorok rabjává tett.

GUNSHIP

Az akkor még csak a szárnyait bontogató cég, a MicroProse sok sikeres repülőgépszimulátor után a Gunshippel mutatta meg az utat a jövőbe. A Commodore 64 minden lehetőségét kihasználva olyan repülési modellt és grafikát adott a játékosok kezébe, amely addig elképzelhetetlen volt.

Természetesen a kor csúcsgépével, az AH-64 Apache-csal repülhettünk a harcmezők felett előre legenerált küldetéseket végrehajtva.

A program már képes volt arra, hogy kövesse és eltárolja a pilóták adatait: kitüntetéseket kaptunk, magasabb rangot osztottak a jól teljesítő játékosra. Persze a mára már megszokott effektek és lehetőségek hiányoztak, de talán mégis a Gunshipet nevezhetjük az első valódi haditechnikát bemutató, realisztikusnak szánt helikopterszimulátornak.

GUNSHIP 2000

A sikeres első rész után persze szükség lett a folytatásra is. A kilencvenes évek elején piacra dobott Gunship 2000 már Amigán és PC-n jelent meg.

Mindkét géptípuson csúcsnak számított. Hat helikoptert repülhettünk: az Apache-t, a Cobrát és a Kiowát, a Comanche két verzióját, továbbá a Blackhawkot. Egyedülállónak számított, hogy helikopterhordozó hajó fedélzetéről is felszállhattunk, és a flotta már kísérőket is adott mellénk, így nem kellett egyedül nekivágnunk az ellenséges terület meghódításának. Egyedülálló, félig dinamikus hadjáratot próbálhattunk ki a játékban, amely abból állt, hogy az előre legyártott és eltárolt küldetések közül a program aszerint adta a

következőt, hogy a legutolsót milyen teljesítménnyel hajtottuk végre. A grafikára és a hangokra sem lehetett panasz: teljes 3D-ben száguldozhattunk, amit nagyszerű, a kor Sound Blaster hangzását jellemző audiohatás egészített ki. Az első intelligensen viselkedő légvédelmi lövészek és a realisztikusnak nevezhető sérülési modell is megjelentek. Ez a játék nevezhető a helikopterszimulációk fordulópontjának. Hatalmas sikert aratott, és a stílustól eddig ódzkodó játékosok is megpróbálkoztak a repüléssel. A Gunship 2000 lett Amigán a valaha megjelent legjobb szimulátor, PC-n pedig kikövezte az utat a mai "csúcstermékekhez".

APACHE LONGBOW ÉS HIND

A PC-s játékok előretörése a kilencvenes évek közepére kitermelt néhány csak szimulátorokkal foglalkozó fejlesztőcsapatot is. Ezek egyike a Digital Integration, vagy csak egyszerűen DI. A cég '95-ben robbantott az Apache Longbow-val. Folytatva az F-16 Combat Pilot és a Tornado által megkezdett utat a program olyan újításokat tartalmazott a helikopterszimulációk között, mint a gyakorló küldetések bevezetése, a küldetésszerkesztő, a haditechnikai fotógyűjtemény és a több hadszíntéren folytatható hadjáratok.

Testvérprogramja, az egy évvel később kiadott Hind, amelyik az addig méltatlanul nélkülözött orosz technikai csodát, a Mi-24-et dolgozta fel, még ennél

is magasabbra emelte a mércét. A két játék képes volt egymással kommunikálni, így amíg a barátod az Apache-t meglovagolva az amerikai érdekeket próbálta megvédeni, te a Mi-24-et vezetve próbálhattad meggyőzni, hogy az akkor végnapjait élő Szovjetuniót sem szabad még leírni. A Hind másik újdonság a textúrázott objektumok és táj bevezetése volt a helikopterszimulátorok között is. A kor lehetőségeihez képest tökéletes látványban volt része annak, aki kipróbálta ezt a nagyszerű játékot.

A Windows elterjedése után mindkét programot felkészítették, hogy a Microsoft operációs rendszere alatt is fussanak, sőt, egy-egy 3dfx patch is kijött.

APACHE LONGBOW 2

A nagyszerű előd után méltó folytatás, immár a Jane's

A szimulátorokban leggyakrabban feltűnő géptípusok néhány technikai adata

Géptípus	Max. sebesség	Emelkedőképesség	Fegyverterhelés	Gyártó ország	Rendszerbeállítás	Alkalmazási terület	Fő fegyverzet
Mi-24 Hind	335 km/h	750 m/perc	3800 kg	Szovjetunió	1975	Harci helikopter	Irányítatlan rakéták, 4 db AT-6 Spiral
AH-64 Apache	296 km/h	762 m/perc	4644 kg	USA	1984	Harci helikopter	16 db Hellfire rakéta, Stinger vagy Sidew inder levegő-levegő rakéták
AH-1 Huey Cobra	227 km/h	492 m/perc	1543 kg	USA	1967	Harci helikopter	4 db TOW páncéltörő rakéta
OH-58 Kiow a	237 km/h	468 m/perc	1003 kg	USA	1969	Felderítés	Gépágyúkonténer, 2 db Hellfire
UH-60 Blackhaw k	296 km/h	137 m/perc	4366 kg	USA	1978	Szállítás	Gépágyúkonténer
Mi-28 Havoc	300 km/h	na	3400 kg	Oroszország	1993	Harci helikopter	AT-6 Spiral páncéltörő rakéták
Ka-50 Hokum	350 km/h	600 m/perc	kb. 2000 kg	Oroszország	1992	Harci helikopter	Igla levegő-levegő rakéták, Vikhr páncéltörő rakéták

Nézzük át az itt felsorolt játékok legfontosabb tulajdonságait táblázatos formában					
Program	**Számítógép**	**Megjelenés dátuma**	**Repülhető gépek száma**	**Grafika, hangok**	**Extra**
Tomahawk	Spectrum, C64	1983	1	Line vektorok; mono hangok	az "első"
Gunship	C64	1985	1	Line vektorok; mono hangok	valódi géptípus
Gunship2000	Amiga, PC	1993	6	Teljes 3D, fillezett vektorok; stereo hangok, digitalizált rádiózás	sokáig a csúcs, igazi áttörés
Comanche	PC	1994	1	Voxelspace motor, ál 3D; Sound Blaster	inkább akció mint szimulátor
Apache Longbow	PC	1995	1	3D, fillezett vektorok; digizett rádiózás	extra realisztikus, multiplayer
Hind	PC	1996	1	3D, textúrázott objektumok; digizett rádiózás	első orosz technikát feldogozó játék
Apache Longbow 2	PC	1996	3	3Dfx támogatás, Win95; DirectSound	a mai napig etalonnak számított
Comanche 3	PC	1997	1	Voxelspace2 motor, ál 3D; Sound Blaster	inkább akció mint szimulátor
Apache vs Havoc	PC	1998	2	DirectX6, Glide; DirectSound	szép próbálkozás, kis siker
Team Apache	PC	1998	2	DirectX6, Glide; DirectSound	szép próbálkozás, kis siker
Team Alligator	PC	2000	1	DirectX7, Transform&Lighting; 3d hangok	az idei év első ásza
Comanche vs Hokum	PC	2000	2	DirectX7, Transform&Lighting; 3d hangok, CD-s zene	az új etalon
Gunship!	PC	2000	3	DirectX7, Transform&Lighting; 3d hangok	a jövő egyik nagy kedvence lehet

színeiben. A Windowsos, 3dfx-et támogató programban három géptípust próbálhattunk ki: a már unalomig ismert Apache-t, a felderítő Kiowát és a szállítóhelikopterként használt Blackhawkot.

Gyönyörű táj, jól megírt repülési modell, hadjáratok, valósághű fegyverkezelés és avionika jellemezte ezt a nagyszerű programot. Egészen az utóbbi időig ez a játék jelentette a helikopterszimulátorok non-plus-ultráját.

COMANCHE TRILÓGIA

Az Apache Longbow és a Hind hatalmas sikere miatt más cégek is beszálltak a versenybe. A szintén csak szimulátorokkal foglalkozó Novalogic fejlesztette és jelentette meg a mára már a harmadik résznél járó Comanche-ot, amely a jövő évezredben szolgálatba álló RAH-66 típusjelű, lopakodó technikával épült helikoptert mutatja be. Sokan bírálták abszolút nem valósághű repülési modellje és avionikája miatt, de azt mindenkinek be kell látni, hogy a Comanche első két része volt az, amelyik széles körben elterjesztette a stílust. Grafikája az akkori követelményeknek messzemenőleg megfelelt. A játék a VoxelSpace motort használva jelenítette meg a tájat és a tereptárgyakat, ami szintén az "imádom-utálom" kategóriába tartozik: volt, aki istenítette, volt, aki ki nem állhatta. Azt azonban ne felejtsük el, hogy az első rész megjelenésének idején, 1994-ben, a 3D forradalmat kirobbantó Voodoo chipek még csak a tervezőasztalon léteztek.

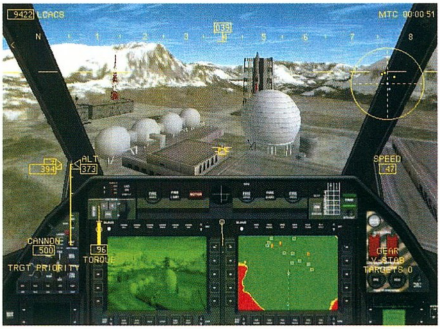
TEAM APACHE ÉS ENEMY ENGAGED: APACHE VS. HAVOC

Az elmúlt két évben mindössze ez a két program örvendeztette meg a helikopterszimulációk rajongóit. Sajnos mindkét játék eltűnt a süllyesztőben, pedig egyáltalán nem voltak rosszak. Valószínűleg a játékostársadalom nem volt felkészülve két ilyen realisztikus játékra, hiszen tavaly, tavalyelőtt

még a Starcraft és a 3rd person shooterek uralták a PC-s piacot.

TEAM ALLIGATOR ÉS ENEMY ENGAGED: COMANCHE VS. HOKUM

A történelem megismétli önmagát- az előbb említett két program folytatása szinten egy időben jött ki, ez év tavaszán. A Team Alligator a Kamov iroda KA-52 Hokum B típusú gépét mutatja be, az Enemy Engaged új része pedig kiegészíti még ezt a RAH-66 Comanche-csal. Mindkét program egyedülálló. A Team Alligator a grafikájával robbantott nagyot, a CvH pedig a repülési modelljével és a dinamikus hadjáratával, amit a szimulátorok történetében először játszható szinten sikerült elkészíteni. Mindkét program messzemenőleg kihasználja a 2000-. év csúcshardverjét, Transform And Lighting technológia, 3D EAX hanghatások, Force Feedback és minden más finomság, amit csak el lehet képzelni. A Team Alligator folytatta a Team Apache csapatszellem-erősítését nagyszerűen sikerült mesterséges intelligenciával és fejlődési



rendszerrel, a CvH pedig annyira jó, hogy egyszerűen kinevezhetjük a helikopterszimulátorok jelenlegi királyának. Ezekről bővebben a márciusi Guruban illetve a jelenlegi számban olvashattok.

GUNSHIP!

Itt van hát... 15 évvel az eredeti program megjelenése után a Falcon 4.0 okozta sokkot követően a MicroProse újra az egykori sikerjátéktól várja

felemelkedését. Az első jelentések sajnos nem túl bíztatók: gyenge repülési modell, leegyszerűsített, már-már arcade jellegű avionika és egyéb hasonló bírálatok hangzanak el szimulátoros körökben. Ami már most is biztos: a programban több géptípussal repülhetünk, többek között olyan egzotikussal is, mint a Eurocopter. A programot felkészítik arra is, hogy kompatibilis legyen más, később megjelenő MicroProse szimulátorokkal is, mint például a Tank!. Ha minden jól megy, megvalósulhat a szimulátorosok álma, a Virtual Battlefield rendszer, ahol lehetünk pilóták, harckocsi-parancsnokok vagy akár gyalogoskatonák is. Ennek a rendszernek egyik sarokköve a most megjelent Gunship!, amelyikről Boy kolléga írt áttekintést a mostani számban.

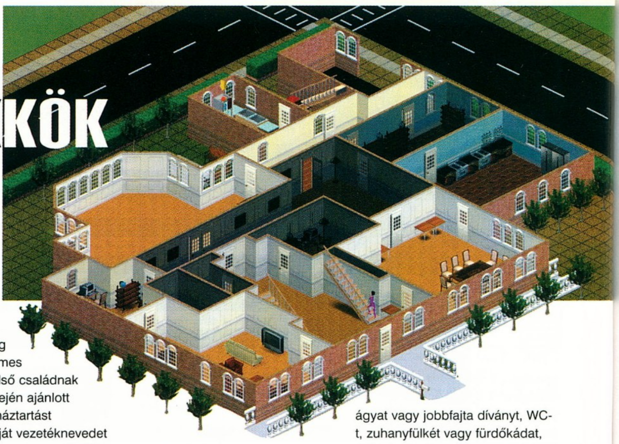
Hogy mit hozhat ezután a jövő? Nehéz megmondani. Az biztos, hogy a valósághű helikopterszimulációk piaca olyan kicsi, hogy átlagban jó, ha egy megjelenik évente. A mostani "dömping" valószínűleg egyedülálló esemény volt, de legalább mindenki megtalálhatja a három megjelent játék között a neki éppen megfelelőt, amelyikkel lefoglalhatja magát a következő, minden eddigit überelő csodaprogram megjelenéséig eltelő hosszú hónapok alatt.

neuro
neuro@freemail.c3.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.combatsim.com
www.flightsim.com
www.microprose.com
www.novalogic.com
www.empire.co.uk
www.simis.co.uk
www.razorworks.com

SIMS TRÜKKÖK



StartBox

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.thesims.com

Akartál valaha őrült tudós, sikeres genetikus, népszerű politikus, esetleg nagymenő kasszafúró lenni? A „The Sims" szélesre tárja a kapukat a képzeleted előtt. Háztömbnyi ember életét élve válthatod valóra álmaidat, vagy élheted ki legsötétebb vágyaidat, ha a kedved épp úgy diktálja. Nehéz lenne e komplex játéknak minden csínját-bínját röviden összefoglalni, mégis talán nem köveznek meg, ha a teljesség igénye nélkül néhány tapasztalatomat megosztom veletek, hátha segítenek átvergődni a kezdeti nehézségeken.

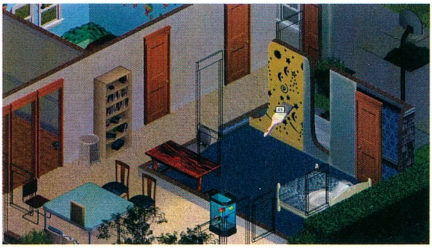
KEZDETEK

Induláskor az első feladatod a szereplők karaktereinek megformálása. Ez fontos lépés, de hacsak nem alkotsz teljesen kiegyensúlyozatlan embereket, nem kell, hogy órákig rágd a körmöd, mire kiizzadod a legelőnyösebbnek tartott tulajdonságokkal felruházott Simjeidet. A legfontosabb, hogy az „outgoing", „nice" és az „active" tulajdonságokat minél magasabbra tornászd fel. A „neatness" a legkevésbé fontos, hisz mindenképpen érdemes házvezetőnőt alkalmaznod, hogy ne kelljen vesződnöd a takarítással, mosogatással és az egyéb ház körüli teendőkkel. Ő mintegy tíz dollingeredbe kerül naponta, de rengeteg időt és fáradtságot spórolhatsz meg vele. Nem érdemes egyébként az első családnak (különben az elején ajánlott inkább egyfős háztartást kialakítani) a saját vezetéknevedet ajándékozni, hisz rengeteg bakit követsz majd el, ne a saját famíliád bukjon bele az első szárnypróbálgatásaidba! Ha a Newbie család segítségével megismerkedtél a játék irányításának alapjaival, célszerű kilakoltatni őket, és beköltöztetni saját emberkédet e házba, mert kezdetnek tökéletesen megteszi. Később nyugodtan költsd a pénzed a minél kényelmesebb otthon létrehozásának szent feladatára; ha az építkező család tönkremegy, őket kiköltöztetve a következő tulajdonosokkal már csak a bútorozás költségeit kell vállalnod. Házad építésekor minél nagyobb és minél egyénibb (gy. k.: nem téglalap) alakú szobákat alakíts ki, mivel tárolókapacitás és kényelem szempontjából a lakosok ezeket kedvelik leginkább. A belső hellyel spórolandó akár külső lépcsőt is építhetsz az emeletek közé. A kertben célszerű kis utakat kijelölnöd (flooring tool), az emberkék azokon közlekednek, ha nem esnek messze a tervezett útvonaluktól, és ily módon biztos lehetsz benne, hogy a szórakozott Sim úr nem tapossa le a kedvenc virágaidat. Érdekes lehetőség a kegyes csalásra az irányítás ama sajátossága, hogy ha a kurzorral rámutatsz bármelyik nem kiválasztott emberre, annak mozgása lelassul, ha pedig a kiválasztottadat célzod meg, gyorsabban kezd tevékenykedni. Ezt kihasználva előnyre tehetsz szert pl., ha bombázó tűnik fel a színen, és rajtad kívül a szomszéd suttyó is rá akar startolni.

LAKBERENDEZÉS

A berendezés megválasztásakor nem árt néhány célszerűségi szempontot figyelembe venned. Feltétlenül vegyél hűtőszekrényt, telefont, ágyat vagy jobbfajta díványt, WC-t, zuhanyfülkét vagy fürdőkádat, valamint hagyományos vagy mikrohullámú sütőt. Ezek persze csak a minimum szükséges darabok, kell majd TV készülék a szórakozáshoz, könyvespolc a főzési, vagy szerelési munkálatok megtanulása céljából, esetleg festőállvány a kreatív pihenéshez. A választott munkahelyed is utat mutat a vásárláshoz. Ha a fejedet használod, sakk-készletet, ha a testedet, akkor edzőfelszerelést, ha pedig az előnyös megjelenésedet kívánod kamatoztatni, akkor tükröt érdemes beszerezned. Fontos még a kellő világítás biztosítása, hogy Simék jól érezzék magukat otthon. Minden helyiségbe építs ablakokat, és állíts legalább egy világítótestet, a fürdőszobába a kis vízszintes diszkrét nyílászárók elhelyezése esetleg meggondolandó, ha nem kívánod szomszédaidat intim pillanataid látványával szórakoztatni! Mindig vedd fel a telefont, ha hívásod érkezik! Kapcsolj „pause" módba, és add ki a legközelebbi családtagnak a parancsot, nehogy lemaradj valami kellemes meglepetésről!

Sajnos időnként betörők látogatnak meg majd, akik legértékesebb cuccaidtól szabadítanak meg előszeretettel,



mégpedig akár öttől is egyszerre. Jól megtervezett rendszert építve riasztók felszerelésével védekezhetsz ellenük. Ez nem nehéz, állíts két szabadon álló falat a telek két szélén, mindegyikre szerelj egy-egy riasztót, így olcsóbban kijössz, mintha minden szobádat külön-külön ellátnád védelemmel. A riasztó jelére a rendőrök a helyszínre száguldanak, és elkapják az óvatlan tolvaj grabancát. Ha minden óvintézkedés ellenére (vagy hiánya miatt) mégis rabló téved a portádra, tedd a következőt: várd meg, míg elhagyja a házat, majd a „P" billentyű lenyomásával állítsd meg a játékot. „Build" módba kapcsolva a „Wall & Fence Tool" segítségével építs a tehetetlen martalóc köré ablaktalan, zárt helységet, ezután „Live" módba visszatérve hívd ki a rendőrséget. Amint megérkeznek, ne feledd megbontani a falat, hogy kihalászhassák, és bekasztlizhassák a pancser rablót! Ekkor az elrabolt tárgyak bizonyítékok lévén nem kerülnek vissza a birtokodba, de a biztosítód fizet, és ráadásul 1000 dollár jutalom is üti a markodat!

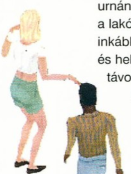
IGÉNYEK

Nagyon fontos emberkéid minden alapvető igényét folyamatosan kielégítened. Állíts munkaasztalt a konyhába, hogy elő tudják készíteni az ételt, ne kelljen konzervbabot kanalazniuk a dobozból a konyha közepén állva. Amíg főzési tudományod nem éri el legalább a második szintet, használj mikrosütőt, nehogy ügyetlenkedve felgyújtsd a lakást lánggal sütés közben! A kényelem is nagyon fontos, jó minőségű ülő- és fekvőalkalmatosságok beszerzésével biztosíthatod kegyenceid komfortérzését. A jó forró fürdő is megteszi, amivel ráadásul a higiénés igények is kielégítést nyernek egyszerre. A WC használata is rendszeresen szükségeltetik, ellenkező esetben emberkéd bepisilhet, ami ugyan lenullázza az aktuális budihiányt, de jelentősen lejjebb viszi az egyén higiénia-mutatóját is, talán nem kell megmagyaráznom, miért! Szórakozási lehetőséget is biztosítanod kell kis kreatúráidnak, valamint rendszeresen időt kell szakítanod némi pihenésre is. Megteszi egy kis szunyókálás a kanapén, vagy a kényelmes fotelben, de igazán a piruettszerű pizsibe bújás utáni mély alvás hozza vissza a fogyatkozó energiákat. Célszerű ébresztőórát vásárolni, az beállítva minden nap két órával a munkába citáló autó érkezése előtt felébreszt mindenkit, aki az adott szobában alszik.

TÁRSADALMI VISZONYOK

Feltétlenül törekedned kell a környéken lakókkal minél szorosabb barátságba kerülni; ez a szociális igények kielégítésén kívül karriered építésében is a segítségedre lehet. Először is minden házba szereltess telefont, mert ez az egyetlen hosszú távon használható módja barátaid elérésének. Minden feléd járót állíts meg legalább egy pillanatra, mert akinek bemutatkozol, az felkerül a telefonon elérhető személyek listájára, így később nem kell vadászgatnod rá az utcán bóklászva. A legmagasabb ismerősönként elérhető „friendship" pontszám a 100, ennek megszerzése azonban nem könnyű feladat. Óvatosan kell válogatnod az egyre bővülő interakciós lehetőségek közül, ha nem akarod elrettenteni magadtól új ismerőseidet. Például 20 körüli pontszámmal még nem érdemes az adott személyt szórakoztatni próbálnod (entertain), mert épp ellenkező hatást érhetsz el vele. Ugyanilyen körültekintő óvatossággal kell pl. az ölelkezést, flörtölést és csókolózást is kezdeményezned az ellenkező nem képviselőivel szemben. Ami beválik, azt érdemes többször is kezdeményezni, ha történetesen vevők a poénjaidra, fűzz több tréfát a beszélgetésbe. Úgy tűnik egyébként, hogy a tánc, aztán szórakoztatás, majd tréfálkozás triumvirátus alkalmazása hozza a legtöbb pontot, tornászd fel a mutatót 100-ra, majd küldd haza a delikvenst, és kezdj el fűzni valaki mást. A látogatókat el kell foglalnod valamivel, ha nem akarod, hogy unalmukban elhúzzák a csíkot. Ültesd le őket, ha lehet, akár a vacsora mellé, vagy a TV elé, esetleg sakkozni egyet, így jókedvük nem lankad, barátságpontjaid pedig szemet gyönyörködtetően gyarapodnak. Ha csak egyetlen család mindennapi gondjait tervezed a nyakadba venni, a szomszédságba népes famíliákat telepíts le, hogy barátokban sose szűkölködj. Sokat nem kell velük vesződnöd, berendezésként elég egy frigót, telefont (hogy fel tudd hívni őket), WC-t és valami alvóalkalmatosságot berámolnod

a házukba, aztán boldogulnak maguktól is. Érdekes tapasztalat lehet egyszerre több lánnyal is bensőséges kapcsolatot fenntartani, csak arra vigyázz, hogy míg az egyikkel cicázol, a másikat (másikakat) foglald el valamivel, hogy ne jöjjenek rá a turpisságra. Ültesd ő(ke)t a TV elé egy izgalmas show idejére, vagy küldd át a másik szobába, a lényeg, hogy ne lássa meg, hogy csókolózol a másik lánnyal, mert akkor kitör a balhé. Törött szívek darabjai csilingelnek a padlóra esve, veszekedés, sőt verekedés törhet ki, ami kellemes látvány ugyan, de a „happiness" mutatót negatívan befolyásolja. Ha kapcsolatod valamelyik lánnyal már kellő mélységeket ért el, megkérheted a kezét. Ha igent mond, az esküvői szertartás villámgyorsan lezajlik, és az ara a házadba, jövedelme pedig onnantól kezdve a zsebedbe vándorol. Ha gyakran és érzelmesen csókolózol partnereddel, egy az öthöz eséllyel a játék felajánlja a gyerek vállalásának lehetőségét. Ha pozitívan nyilatkozol, csiribí-csiribá a baba ott terem, sajnos nem kísérheted figyelemmel életre hívásának izgalmas mozzanatait! Három egész napig etetgetned kell őt, játszani vele és énekelni neki, ebből csak a játék jut automatikusan Simék eszébe, a másik kettőre neked kell figyelned, különben legvégső esetben érte jön a Gyermekvédelmi Hivatal zord munkatársa, és búcsút mondhatsz neki. Ha nem viseled gondját rendesen, azt sírással jelzi. Ekkor etesd meg, hogy éhségét csillapítsd, ha pedig még ezután sem nyugszik meg, énekeld álomba őt, hogy kipihenhesse fáradtságát. A negyedik napra viszont hipp-hopp, a bébi gyerekké serdül, és azontúl nem kell minden percedet neki szentelned. A gyerekekre



ugyanazok az igények jellemzők, mint a felnőttekre. Az ő munkahelyük az iskola, figyelj arra, hogy tartósan ne kapjanak elégtelen („F") osztályzatokat (könyvespolc és számítógép birtoklása esetén tanulhatnak otthon), és ne lógjanak a suliból, mert akkor rövidesen katonai iskolába küldik őket, ami az egyszeri 1000 dolláros költségen kívül azzal is jár, hogy porontyod egyszer és mindenkorra eltűnik az életedből! Azonos nemű partnert is választhatsz magadnak (huh), ha beállítottságod ezt diktálja, az ilyen kapcsolatok azonban nem végződnek házassággal, és a gólya érkezése sem koronázza be azokat, bár örökbe fogadhatsz gyerekeket, ha felhívod a megfelelő ügynökséget.

Fontos még a társadalmi élet szempontjából kedves halottaid földi maradványainak elhelyezése. Ha házon belül keresel helyet az urnának, ahogy az USA-ban dívik, a lakók kedve borúsabbra fordul, inkább válassz egy szép sírkövet, és helyezd el azt a ház mellett, távol az úszómedencétől és a barbecue-sütőtől. Sajnos az elhunytak nem elégszenek meg a sírkövek és urnák által fennmaradó emlékükkel, minden nap este 11 órakor 10-15% eséllyel szellemük visszatér a túlvilágról, és kísértet képében zavarja meg éjszakai nyugodalmadat. Általában láthatatlanok, de huhogásukkal megzavarják az alvási ciklusodat, így nem pihenheted ki magadat a kellő mértékben. Ha ez nagyon zavaróvá válik, célszerű megszabadulni az ősök emlékétől, azok kitörlésével a kísértetjárás megszűnik.

KARRIER

A munka a pénzszerzés legegyszerűbb módja. Állásajánlatot a napi sajtóban

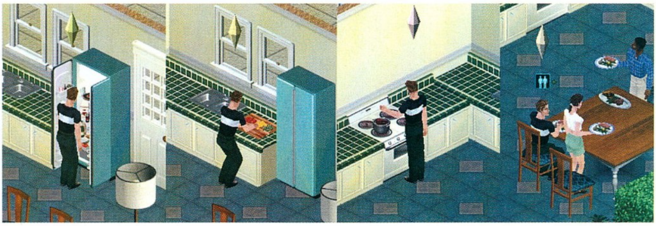
találsz egyet, vagy számítógépet vásárolva az Interneten barangolva hármat egy nap. Amíg nem találsz kedvező ajánlatot, érdemes naponta új komputert, asztalt, széket vásárolni, majd a sikertelen keresés végén azt visszavásároltatni az eladóval, mert egy napon belül visszavíve azt a teljes vételárát visszakapod. Ha pedig elcsípted a jó

lehetőséget, igyekezz a szamárlétrán felkapaszkodni, hogy legyen pénzed az igazán dögös cuccok (pl. plazmatévé) beszerzésére. Erre a legjobb módszer, ha sok baráti kapcsolatot ápolva fejleszted jellembéli kvalitásaidat, és reggelente mindig jókedvűen indulsz munkába, amit az alapigényeid maradéktalan kielégítésével érhetsz el. Feküdj le időben, reggel pedig egyél, igyál, végezd el az elvégzendő kis- és nagy dolgaidat, fürödj meg, hogy jó formában tündökölj munkatársaid előtt. A barátok az előléptetés szempontjából is nélkülözhetetlenek, általában csak megfelelő pozícióban levő cimborád segítségével (meg persze adekvát önképzéssel) kerülhetsz magasabb beosztásba. Aztán amikor már begyűjtöttél egy kis tőkét (a fizetésed az előléptetéssel párhuzamosan szignifikánsan növekedik), befektethetsz műtárgyakba például, olcsón vásárolva és drágán eladva szép összegek üthetik a markodat pillanatok alatt. Ne koncentrálj kizárólag a karrierépítésre, mert dolgos kis emberkéid könnyen belefásulnak ebbe. Mint gondolom, rájöttél már, a játékban nincs szabad- vagy munkaszüneti nap, minden reggel vár reád a meló. Egy-egy napra azonban szabadságot adhatsz magadnak, de vigyázz, két egymás utáni napon lazsálva kinn találod a szűrődet a munkahelyedről tekintet nélkül a beosztásodra, ahogy eddig tapasztaltam.

Nagyjából ennyi információ fér bele a rendelkezésemre álló három oldalba, ez elég lehet ahhoz, hogy sikeres életutat futhass be a Maxis által létrehozott virtuális világban. Ja, el is felejtettem, ha unod már az ötvenes évek zenéjét, amely a hangládákból szűrődik ki a játék során, nyugodtan másold kedvenc mp3 formátumú zenéidet a Music\Stations alkönyvtárba, Simék boldogan táncra perdülnek bármilyen muzsika hallatára.

Jó játékot, boldog életet mindenkinek!

Ata



Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele. Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!
OTP HITEL LEHETŐSÉG!
Új konfikra 1+2 év garanciát vállalunk!

INTERNET ELŐFIZETÉS
MOST 10% KEDVEZMÉNNYEL!!

Használt alkatrész áraink (bruttó):

4MB EDO RAM:	1.125.-	10x CD ROM:	7.000.-
8MB EDO RAM:	2.250.-	24x CD ROM:	9.000.-
16MB EDO RAM:	4.500.-	40x CD ROM:	10.000.-től
32MB EDO RAM:	9.000.-	Trio64V2Dx 1MB:	3.000.-
16MB SD RAM:	4.500.-	Trio64V2Dx 2MB:	4.500.-
32MB SD RAM:	7.000.-	S3 Virge 2MB:	4.500.-
1,7GB HDD:	16.000.-	S3 Virge 4MB:	7.000.-
2,1GB HDD:	18.000.-	S3 Virge 8MB:	8.000.-
3,2GB HDD:	20.000.-	Matrox G200:	10.000.-
15" IBM Trinitron:	32.000.-	Intel P100MHz:	3.500.-
17" Yakumo Trin.:	50.000.-	Intel P166MHz:	6.000.-
17" Nokia Trin.:	55.000.-	Intel P166MMX:	8.000.-
14" SVGA:	14.000.-	IBM 200Mx:	5.000.-
SB AWE64:	6.000.-	IBM 266Mx:	6.000.-
SB Vibra16:	4.500.-	PI Alaplapok:	7.500.-tól
		PII-Ali+VGA+hang:	18.000.-
		ATX Midi torony:	7.000.-
		AT Mini torony:	4.500.-

DIAMOND MULTIMEDIA
Voodoo I 10.000.-
Voodoo II 17.000.-

Intel P-133
6 HÓNAP GARANCIA
Intel P133MHz
16MB RAM
1,7 GB IBM HDD
Ati Match64 4MB
1,44" FDD
baby ház, mouse,
Win98 billentyûzet
bruttó: 45.000.-
+10x IDE CD-ROM: 8E br
+16MB EDO RAM: 4,5E br

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES LEHETŐSÉG!
Monitor szervíz rövid határidővel!

EX TREME COMPUTERS
Címünk: 1065 Budapest VI. Podmaniczky u. 2.
Tel./Fax: 302 86 88
06 209 218 686
e-mail: extremeco@matavnet.hu
Nyitva: H-P: 09-21-ig

LORD COMPUTER
XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu

ÁR! APÁLY
AZ ÜZLETEINKBEN!
Minden számítógéphez INGYEN modemet és internetet adunk.
Internet Café & Gamestation a Westend City Centerben
Bejelentkezés telefonon, vagy személyesen!
Már 300 Ft-tól használhatod a gépeket!
TDK, KODAK, PHILIPS írható CD 260 Ft. + áfa áron!
CD írás a Westend City Centerben!
Részletes árlistánkat keresd az interneten és a faxbankban, vagy telefonon érdeklődj!

3% A hirdetés felmutatójának az alkatrész árainkból 3% kedvezményt biztosítunk!

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp	3	Mikland	90
Balati Computer	112	Panasonic	41
CD Galaxis	35	Partners Hungary	112
Ecobit Multimedia	BIV	Pixel Multimedia	BIII
Extreme Computer	71	Ready	112
Fefo Computer	97	Spieler Computer	71
Hardverem'95	97	Supersonix Bt.	91
Herta Computer	BII	TarnsAm	97
Kellytech	57	VTCD	126
Lord Computer	71	Win Computer	71
LS Computer	112		

VideoCD készítés és TV tuner kártyák

Bármilyen VHS videoanyagot CD-re írunk 24 órán belül. Egy CD-re, egy órányi film kerülhet. Őrizze meg a családi felvételek minőségét, digitálisan tárolva.

TV tuner kártyák széles választéka található üzletünkben. A kártyák bármelyikét -vásárlás esetén- kipróbálhatja és kívánság szerint, térítésmentesen be is szereljük.

Spieler computer
1083. Bp., Illés utca 40. Tel.: 210-9106, 334-3715
www.spieler.hu spl@mail.matav.hu

PixelView PINNACLE SYSTEMS ATI

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TOTÁLIS MULTIMÉDIA

TV-TUNEREK
MINDENFÉLE KIÉPÍTÉSBEN
PAL BG/DK
Stereo FM tuner
AVI és MPEG digi
TXT, távirányító, VideoMail
Combo (3D VGA+TV+DVD)
megoldások

PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra

Szolgáltatás:
Hagyományos fényképek digitalizálása diáról, negatívról, kedvező áron.
Régebbi képeit is őrizze meg az utókornak! Időtálló tárolás!

SOLDIER OF FORTUNE

StartBox

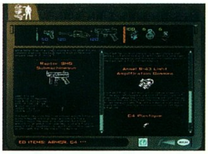
Fejlesztő: Raven Software
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com/games/sof

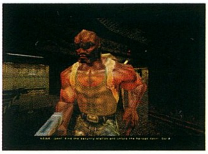
A Ravenes fiúk eddig kizárólag csak színvonalas játékokkal jelentek meg a piacon. Minden fejlesztésük sikeres volt, kiadójuknak (Activision) sem kellett azon törnie a fejét, hogy milyen mondvacsinált mesével rúgja ki őket. A hagyományosan fantasy jellegű (pl. Hexen, Heretic) játékokat készítő cég most egészen hétköznapi témát dolgozott fel. A nemzetközi terrorizmus napjaink egyik nagy megoldandó kérdése. A fanatikus terrorszervezetek magas fokú szakmai és katonai képzettségű emberekkel, valamint a legmodernebb haditechnikával rendelkeznek. Igen nagy veszélyt jelentenek szinte minden ország számára, így semlegesítésük életbevágóan fontos. Az Egyesült Nemzetek titkos antiterrorista csoportot hozott létre „The Shop" néven, melynek feladata a nemkívánatos elemek likvidálása. A küldetéseket összekötőkön keresztül adják ki a legviharedzettebb zsoldosoknak. A fizetség magas, de csak biztosra mennek. A küldetés sikeres teljesítése a legfontosabb.

A SOF-ban zsoldost – név szerint John Mullinst – alakítunk. Küldetéseinket a világ több pontján kell majd végrehajtanunk, Koszovótól kezdve Irakon keresztül egészen Japánig el kell majd mennünk. A készítők nagyon odafigyeltek arra, hogy ne zökkenjünk ki a játékból. Minden közjátékot a program saját 3D-s motorjával készítettek el. Ez igazából nem új jelenség, de a SOF játékmenetébe nagyon jól beilleszkedik. Már a küldetések elvállalása is teljesen 3D-s kivitelezésű, hiszen nekünk kell bemenni a könyvesboltba, és a titkos ajtón keresztül hátramenni Samhez. Itt be kell logolni egy computerbe, és megkapjuk a feladat pontos leírását. Ez a rész szerintem a játék túlcsicsázása, ennél már csak az lenne durvább, ha a fegyvereket és az egyéb felszerelést is valami raktárból kellene magunkhoz venni. Mellesleg, ha a könyvesboltos dolog megérte a 3D-s kivitelezést, akkor ez az ötlet is belefért volna. Ha felszerelkeztünk, akkor máris indulhatunk az akció teljesítésére.

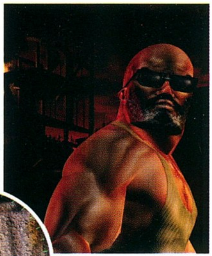
Az alapvetően egy játékosra kitalált FPS-ek Achilles ina az ellenfelek AI szintje. A fejlesztők minden új játék megjelenésekor fergeteges intelligenciájú ellenfeleket ígérnek. A SOF esetében az IQ bajnok ellenfelek ugyanígy be lettek ígérve, de hogy ez valójában tényleg olyan döbbenetes-e, azt erősen megkérdőjelezném. Az ellenséges katonák sérülés esetén fedezéket keresnek, illetve elszaladnak. Ez ma már alapvetően elvárható reakció. Aztán a sarkon kikukucskálós trükköt az ellenfelek is alkalmazzák, persze időnként meglehetősen érthetetlen módon (már rég mögöttük vagyunk). Amíg harcképesek, addig lőnek ránk, de ha kilőttük a kezükből a fegyvert, vagy komolyabban megsebesültek, akkor vagy elszaladnak, vagy leguggolva könyörögnek nyomorult életükért. Ha a kelleténél nagyobb zajt csapunk (erre van zajmérő műszer), akkor a katonák szintén odacsődülnek, esetenként akár

egy egész szakasz. Ez mind szép, de a játék során pár beleszaladtam nagyon bosszantó AI hibába. Ha valamelyik helyiségbe nem a tervezők által kitalált irányból lépünk be, akkor előfordul, hogy a katonák észre sem vesznek minket, csak dekkolnak nyugodtan háttal nekünk. Ha rájuk lövünk, akkor elkezdenek visszalőni, de abba az irányba, ahonnan eredetileg érkeznünk kellett volna (mondjuk valamelyik ablakon kifelé). Jó pár másodpercbe telik, míg megtalálják a helyes irányt, de addigra általában már halottak. Látszik, hogy a készítők esetenként egy-egy konkrét területre koncentrálták az ellenség





„figyelmét". Nagyon bosszantó az is, hogyha a távcsöves puskával leszedjük valamelyik katonát, a két méterrel mellette posztoló társa ügyet sem vet a hatalmas puffanással földet érő testre. Ellenben sokszor kiszúrnak minket olyan távoli pozíciókból, ahonnan elvileg még egy kamiont sem lehetne észrevenni. Lehet, hogy a gond grafkártya-specifikus, de a „szemfüles" őrök a ködös pályákon olyan távolságból nyitnak ránk tüzet (és persze pontosan lőnek), ahová mi



még el sem látunk. Ez lehet, hogy más grafikus kártyák esetében nem így van, de nekem a V550-esen a ködből lövöldöztek.

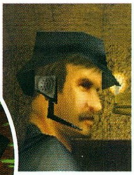
A játék indításakor az első képernyő piros betűs szövege felhívja a figyelmünket arra a tényre, hogy a SOF nagyon véres játék. A különféle sérülések képi megnyilvánulása sokakban ellenszenvet válthat ki. A Ravenes kóderek természetesen beépítették a programba Violence Lockot is, amellyel a véres jelenetek kikapcsolhatók. Nem tudom, hogy ez mennyire veszi el a játék értelmét, ráadásul több országban még így sem fogják engedélyezni a forgalmazását. A SOF sérülésrendszere nagyon ki lett találva. Minden modellnek (ember) 26 sérülési pontja van. A pontok egymástól függetlenül figyeltetve vannak, és minden esetleges sérülés külön-külön le van valahogyan animálva. Ez nagyon élethűvé teszi a játékot. Ha kilőjük a fegyvert az ellenfelünk kezéből, akkor a kezét fogja, ha hasba lőjük, akkor összegörnyed, ha lábon lőjük, akkor az épen maradt lábán ugrándozik. Nyaki sérüléskor a torkához kap (miközben aortájából spriccel a vér), ha pedig a homloka közepébe kap egyet, akkor némán összecsuklik, mint a colstok. Durvább sérülés

esetében (pl. shotgun közelről) az adott végtag leszakadhat, a fej szétfröccsenhet. A földön fekvő élettelen testbe belelőve az még rángatózik egy kicsit. Minden specifikus sérüléshez külön pain skin is tartozik, azaz a lábon lőtt ellenfélnek véres lesz a lába. A karaktereken fellelhető használati tárgyak szintén leszedhetők, így a pléhsisak, a gázálarc, a védőszemüveg is mind mobil eszköz. Ha jobban belegondolok, akkor ezt a SOF-ot félelmetesen jól megcsinálták, éppen ezért semmiképpen sem gyerekeknek való játék.

A SOF-ban fellelhető fegyverek kevés kivétellel a valóságban is létező darabok. A „vaddisznóölő" kés alapfelszerelés. Van továbbá kétféle pisztoly (.44-es és 9 mm-es egykezes ágyú), három féle géppisztoly (5.56 mm-es submg, 9 mm-es, hangtompítós submg és nagypapa kategóriájú, heveder-etetésű géppuska), az elmaradhatatlan pumpálós shotgun, a nagyon jól használható mesterlövész puska, és a négylövetű rakétavető. Létezik még lángszóró, amelyet szerintem csak a poén kedvéért hagytak a programban, és a játék vége felé szerezhetünk egy igen hatékony mikrohullámú szikroszkópvetőt. Később egyszerre hat darab lehet nálunk, a másodlagos tűzgombbal 5 db eldobható (ezek használat után újra felvehetők). Viszonylag rövid hatótávolságú, de csendes eszköz. A pisztolyok jól használható, pontos fegyverek. A kisebbik a relatíve nagy lőszerkapacitás és tűzgyorsaság miatt jó, a nagyobbik pedig egyetlen lövéssel földre küld szinte minden ellenfelet. Hátrányuk, hogy hangosak. A gépfegyverek közül a hevedertáras változat nagyobb távolságokra is pontosan lő, míg az 5,56-os géppisztoly közepes távon, a 9 mm-es pedig kimondottan közelharcban kitűnő. A shotgun ebben a játékban is az all-round fegyver szerepét tölti be. Kis és közepes távolságra az egyik legjobb szerszám, hátránya a kis lőszerkapacitás és a lomha tűzgyorsaság. A mesterlövész puska lényegét szerintem nem kell ecsetelnem, távolról és halkan intézhetjük vele az ügyeinket. A rakétavető nem kapott túl nagy szerepet ebben a játékban. Egyetlen egyszer kellett igénybe vennem a szolgálatait, mikor

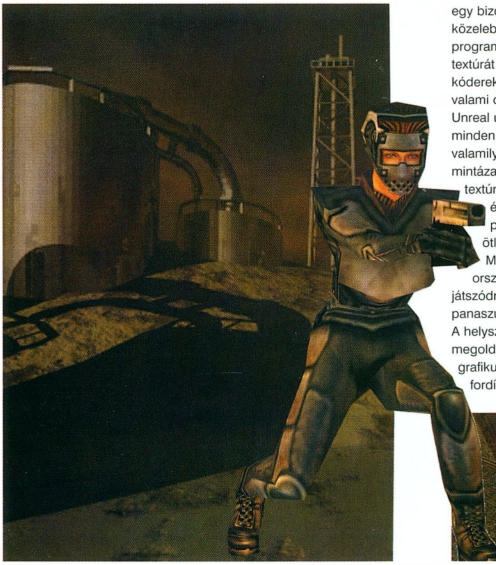
JOHN MULLINS

Amerika délnyugati részén fekvő Oklahomában született és nevelkedett. Mullins három alkalommal szolgált Vietnámban a Phoenix csapat tagjaként, s az ott töltött szolgálataiért kétszer kiérdemelte a Bíbor Szív kitüntetést. Miután visszavonult a hadseregtől, 12 éven keresztül zsoldosként szolgált. Ezekben az években a The Shop néven működő antiterrorista csapat egyik meghatározó tagjává vált. A SOF-ban lehetőségünk nyílik a bőrébe bújva megküzdeni a terroristákkal.



páncélozott helikopter akadt az utamba a japán helyszínen. Minden egyéb esetben csak a drága helyet foglalta volna. A mikrofegyver leginkább lőszer-ekonómiája miatt jó, sokat lehet vele kaszabolni, mire kifogy. A fegyvereket időnként nem árt újratölteni. Aki nem figyel a lőszerfogyásra, annak biztosan a legnagyobb tűzharc közepette fog elapadni a muníciója. Arra is érdemes figyelni, hogy több fegyver van, amelyik azonos lőszerrel táplálkozik. Nehogy kifogyjon az 5,56-os lőszer a nagy géppuskázás közepette, mert a mesterlövész puska is ugyanezzel üzemel. Néhány fegyvernek – amint azt a késsel kapcsolatban említettem – van másodlagos tűzfunkciója is. A mesterlövész puska szinte csak ebben az üzemben használható, de az 5,56-os nehézgéppuska savgránátja (?), vagy a rakétavető 4-es lövése is sokszor eredményesen használható. A magunkkal vihető fegyverek száma is erősen korlátozva van, közepes (medium) játékfokozaton két kisebb és két nagyobb fegyver lehet nálunk. Vannak olyan fegyverek, melyek 3 egységnyi helyet foglalnak a hátizsákunkban. Ha nincs több helyünk, de fel akarunk venni egy fegyvert, akkor bizony el kell dobnunk valamelyik másikat. Persze ha belegondolunk, akkor a 150 kilónyi csörömpölő fegyverarzenállal a hátán „lopakodó" kommandós meglehetősen érdekesnek tűnne.

A játék grafikájának mozgatásáért az igen nagymértékben módosított Quake2 motor a felelős. A változtatások legtöbbje nagyon szembetűnő, például a hardveres T&L gyorsítást ismerő grafikus kártyákon (GeForce, Savage2000) durva fényhatásokat tud kezelni. A textúrák magas felbontása a mezei grafikus kártyákon is egyből feltűnik, mint ahogy az először az Unrealben megvalósított távolságfüggő faltextúra csere is. Ha a kamera egy bizonyos távolságnál közelebb megy a falhoz, akkor a program automatikusan kicseréli a textúrát nagyobb felbontásúra. A kóderek ezúttal is trükköztek valami olyasmivel (szintén az Unreal után szabadon), hogy minden faltextúrára rákevertek valamilyen semleges, de zizis mintázatút, így a kapott kevert textúra egy kicsit bumposabb és persze élethűbb lett. A pályák kivitelezése inkább ötletes, mint kiemelkedő. Mivel a küldetések más-más országokban (városokban) játszódnak, így nem lesz panaszunk az egyhangú pályákra. A helyszínek kinézetének megoldása nagyon találó, a grafikusok nagy figyelmet fordítottak a helyi jellegzetességekre. És ez nem csak az épületek grafikáján látszik, hanem az ellenfelek kinézetén is. Az iraki helyszínen tipikus arab arcú, nyári egyenruhás fazonok próbálkoznak fellépni ellenünk, a vonatos afrikai pályán pedig fekete bőrű, szintén lenge öltözetű katonák kapnak heveny ólommérgezést fegyverünktől. A szibériai pályákon téli ruhába bújt, vattakabátos tovarisok lassítják az előrehaladásunkat, Japánban pedig divatbemutatóról kiszabadult gengszterek és fekete ruhás ninják keresztezik utunkat. A különféle fegyverek kinézete teljesen hitelesnek tűnik, bár még sohasem volt a kezemben egyik sem. Nagyon ötletes – bár igazából haszontalan – a weapon special funkció, amellyel hősünk például egyik kezéből a másikba



AROON „SÓLYOM” PARSON

Detroit belvárosában született, a hadkötelesség letöltése után hű maradt a sereghez, és részt vett a Sivatagi vihar néven ismertté vált hadműveletben. Parson - megfontoltságának és alaposságának köszönhetően - a hadsereg pusztítási specialistájává vált, majd tagja lett a The Shop-nak, ahol közeli barátságba keveredett John Mullinssal.

A SOF-ban is elmaradhatatlan társa Mullinsnak, segítségére, tanácsaira nagy szükségünk lesz a játék során.

veszi a pisztolyt, vagy dobálgatja a kést (a sniper esetében ki-be lehet zoomolni vele). Szintén jó ötlet, ahogy figuránk automatikusan ránéz a géppisztoly tárára, és ellenőrzi a maradék lőszer mennyiségét. A briliáns grafikai megoldások mellett viszont akad jó néhány spórolós kivitelezésű eset is. A tereptárgyak (pl. járművek) helyenként iszonyatosan kevés poligonból vannak összerakva, és a textúrázásuk sem üti meg a 2000-es mércét. A szereplők motion capture technikával lettek lemodellezve, mindezek ellenére szerintem helyenként nagyon bénán mozognak. Ez a küldetések közti átvezető részekben kimondottan jól látszik (futás). Az ellenfelek irányspecifikus sebesülésének grafikai kivitelezése viszont nagyon profi, pedig ezt is ugyanaz a cég csinálta (House of Moves). No comment. A játék összhatásában jól néz ki, de valahogy olyan érzésünk van, hogy lehetett volna egy kicsit jobb is.

A SOF hangjai igen jól sikerültek. Annyira jók, hogy bizonyos helyszínek környezeti zajaira bátran rámondhatjuk, hogy eredeti, hiteles hangfelvételek. A dinamikusan változó zenei aláfestés (már megint az Unreal) pedig még jobban megnyomja az

amúgy is pergős hangulatot. A legjobban a szereplők szinkronhangjai és az ellenfelek szövegelései tetszettek. Hősünk folyamatos rádiókapcsolatban áll barátjával, Hawkkal, így tájékoztatják egymást a fejleményekről. A különféle nációk képviselőinek hangjai szintén a profi munka kategóriájába tartoznak, különösen az arab dialektus volt számomra tetszetős. A játék támogatja az A3D és az EAX szabványokat, de nekem valamilyen oknál fogva nem sikerült kicsiholnom egyetlen árva 3D-s hangzást se a programból.

A SOF a nehéz játékok közé tartozik. Normál szinten ugyan végigjátszható, de nem egyszer vért izzadva lehet csak túlverekedni magunkat egy-egy részen. Ha valaki csak könnyed szórakozást kíván, akkor a menüben nyugodtan állítson minden lehetőséget csirke fokozatra. Ha kihívást keres, akkor a közepes (medium) szint már megteszi (5 save pályánként, csökkentett fegyverkapacitás stb.). A SOF egyébként sem az a „van két órám, végigrohanok rajta” típus. Valódi kommandós módjára, lépésről lépésre, saroktól sarokig osonva kell végigjátszani. És ez az igazi szépsége.

SakmaN
sakman@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.planetsoldier.com
www.sofnews.com

A GHOUL RENDERING SYSTEM

A Raven nagyokosai saját munkájuk megkönnyítése érdekében teljesen saját fejlesztői környezetet készítettek. Ez az összetett rendszer a GHOUL nevet kapta. A különféle extra képességeinek és szolgáltatásainak ismertetését pontokba szedve a legkönnyebb bemutatni:

VERTEX KOMPRESSZIÓ

A 3D-s objektumok adatainak tömörítése. A grafikusok több modellt és részletesebb karakteranimációt képesek egy időben megvalósítani.

IRÁNYFÜGGŐ SEBESÜLÉS

A karaktereknek 26 különböző testrészét érheti találat, melyek mindegyike különböző reakciót válthat ki. Különféle sebesülési vagy halálozási animációk is hozzárendelhetők ezekhez a pontokhoz. PIC ide

A sebesülési pontok meghatározásához fontos a Ghoul által támogatott poligon szintű fizika, illetve ütközésérzékelés

KARAKTERMOZGÁS KÓDOLÁS

A tervező grafikus leszámoltat egy jelenetet, amelyet a GHOUL környezet átfordít programkódra. Így nem kell a programozónak szenvedni a különféle mozgások megvalósításával (koordináták stb.), a grafikus által vizuálisan belőtt jelenet azonnal beültethető a játékba.

HOZZÁADOTT TÁRGYAK

A Ghoul környezetben lehetőség van arra, hogy adott objektumot valamelyik másikhoz rendeljünk. Vegyük példának a karaktert, amelyikre különféle sapkákat, hátizsákot, gázálarcot vagy napszemüveget pakolhatunk. A karakterek megjelenésnek így igen sokféle variációját kapjuk relatíve egyszerű megoldással.

TÖBBFÉLE SKIN TÁMOGATÁS

A textúramemória takarékos kezelése mellett lehetőséget ad a modellek többféle textúrával való befedésére. A SOF-ban 277 különféle arctextúra található, melyek a játék során mind egy szálig elő is kerülnek.

10 KÉP/MP-NÉL RÉSZLETESEBB ANIMÁCIÓK

A SOF-ban használt fegyverek nagy része a valóságban is létezik. A másodpercenként 20 lőszer tűzgyorsaságú fegyver leképzése 10 fps-sel igen gyatra eredményt hozna. A Ghoul erre is megoldást nyújt.

ÚJ HÁLÓZATI MODELL

A SOF a legtöbb FPS játék hálózati részéhez képest az információt nem képkockánként, hanem szekvenciákban küldi el a szervernek. Ez jelentősen csökkenti a sávszélesség-igényt, és növeli a játék folyamatosságát.

MODELLEK FÉNYHATÁSA

A Ghoul rendszer segítségével bármilyen modellnek fénykibocsátási tulajdonságokat adhatunk, melyek nemcsak statikusak, hanem animáltak is lehetnek, pl. villódzó monitor, kiégés előtt álló fénycső stb.

TOVÁBBFEJLESZTETT ÉS HARDVERES FÉNYHATÁSOK

A Ghoul teljesen élethű fényábrázolást tesz lehetővé, így a játékok is a valósághoz közelállóbbá válhatnak. A hardveres fénykezelés gyorsítással (Ge256) rendelkező kártyák tulajdonságait kihasználva a fényhatáskezelés gyorsabb, így több fényforrást is lehet használni.

CSILLOGÓ FELÜLETEK

A különféle csillogó tárgyak lekezelése a csillanás kiszámolásával.

ÁRNYÉKOK

A modellek valós időben vetett árnyéka is kezelhető a Ghoulban.

3D STUDIO MAX TÁMOGATÁS

A grafikusok a teljes játékteret lemodellezhetik 3DS Maxben, és átvihetik a Ghoul alá. A Ghoul a 3DS Max legtöbb renderelési lehetőségét ismeri, így az átvitt scene valós időben, azonnal megtekinthető. A grafikusok sokkal könnyebben készíthetnek el egy-egy pályát, mivel bármely részét pillanatokon belül le is ellenőrizhetik valós időben.

MESSIAH

StartBox

Fejlesztő: Shiny Interactive
Kiadó: Interplay
Web: www.messiah.com

Dave Perry és a Shiny csapata több, mint két és fél évet dolgoztak a Messiah-n. A jól felépített marketingkampány úgy állította be, hogy az izgatott várakozásnak vége, a program végre napvilágot látott. Vajon tényleg megérte ennyit várni erre a játékra, tényleg ez az új akció „Messiás"? Jó kérdés, ezt mindenkinek magának kell eldöntenie. Amennyiben engem kérdez valaki, azt kell mondanom, hogy nem. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem jó, csupán annyit, hogy nekem nem nyerte el a tetszésemet. Nagyon sokat játszottam vele, de valahogy nem tudott lekötni. Nagy kár, hiszen igen nagy érdeklődéssel vártam. A játék körül keltett hisztéria eléggé eredményes volt, a szaksajtó a bemutatókban az egekig marasztalta. Az előzetes képek lenyűgöztek, ugyanakkor óvatosságra intettek. Ilyen grafika meglehetősen erős gép meglétét feltételezi. Időközben olvastam egy interjút, melyben az egyik vezető programozó azt nyilatkozta, hogy a Messiah megvizsgálja a játékos gépét, s annak megfelelő részletességgel futtatja a játékot. Ez kissé megnyugtatott, bár nem voltam abban egészen biztos, hogy új gép vásárlása esetén sokan újból elővezik egyik régi játékukat csak azért, hogy nagyobb grafikai részletességgel csodálhassák.

Kár azonban rögtön a közepébe vágni, menjünk szépen végig a program legfontosabb részein.

KERETTÖRTÉNET, AVAGY MILYEN IS A KÖZÉPSZERŰSÉG

Meglehetősen átlagos. Isten megelégeli a Földön burjánzó bűnt, s leküldi igazságosztó pelenkás angyalát, Bobot rendet tenni. A kis aranyos képes bárki bőrébe bebújni, s senkit sem kímél céljai elérésének érdekében. Minden szívfájdalom nélkül feláldozza bárkinek az életét. A város lakói egy percre sem lehetnek biztonságban, hiszen ez a kis bestia bárkit képes megszállni. Minden polgárnak helye és célja van a társadalomban. A rendőrök igyekeznek megfékezni a földalatti mozgalmat, s nem kell meglepődnünk, ha nem látnak szívesen a csatornákban. Nem árt, ha ismerjük a karaktereink képességeit, hiszen nagyon sokszor csak így juthatunk tovább. Gyorsan el lehet felejteni a Quake stílusú „mindenkit lelövök, aztán indulok a következő szintre" hozzáállást. Ez úttal pontosan az a lényeg, hogy ne vegyenek minket észre (a la Thief). Sokan elkövetik azt a hibát, hogy a Messiah-t lövöldözős játékként kezelik, pedig nem az. Az a helyzet, hogy ez a program tulajdonképpen platform játék némi Doom beütéssel. Mindig is idegenkedtem ettől az ugra-bugra stílustól, bár azt is hozzá kell tennem, hogy ért már kellemes csalódás is. Ott volt például a Heretic 2 vagy a Shadow Man, melyben a készítők nem arra helyezték a fő hangsúlyt, hogy minél többször használjuk a visszatöltési lehetőséget.

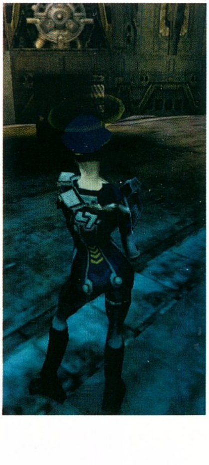
Emlékszem, milyen jó érzés volt, amikor a Shadow Manben egy elhibázott ugrás után Mike fél kézzel megkapaszkodott a szakadék felett, s így megkímélt minket a visszatöltéstől. Ilyen nincs a Messiah-ban, elég két csepp csatornavíz, s máris tölthetjük vissza az utolsó állást.

GRAFIKA, MI A SZEMNEK INGERE

Ezen a téren a Shiny grafikusai tényleg nagyot alkottak. Igaz ugyan, hogy a sebesség rovására ment, de el kell ismernünk, hogy a megjelenítés nagyon szép. Teljesen új grafikus motort használtak (ezt fejlesztették közel három éven keresztül). A programból áradó hangulat a heavy-metal zenével együtt hamar kedvet teremt a játékhoz. A Shiny meglehetősen erősen dicsérte a grafikus motort, mely szerintük a gépünk konfigurációjának megfelelően állítja be a paramétereket. Ez igaz is, bár azt is hozzá kell tennünk, hogy az eredmény nem mindig kielégítő. Ennek a technikának köszönhetően a textúrák gyakran elmosódottá válnak, s az eredmény szemmel láthatóan csúnya. A környezetből áradó hangulat viszont nagyon jó, bár nekem személy szerint kicsit elvontnak és főként nyomasztónak tűnt.

AI, AVAGY NEM MINDENKI HÜLYE RAJTUNK KÍVÜL

Ismét olyan rész a Messiah-ban, melyet muszáj megdicsérnem. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája félelmetesen jó. Harc közben fedezéket keresnek, kihasználják a túlerő nyújtotta előnyöket, s ha minden kötél szakad, akkor elmenekülnek a közvetlen veszélyzónából. A kis Bobot nagyon nem szeretik, azonnal megtámadják, amint észreveszik. A szembenálló felek rögtön egymásnak esnek, sőt még a saját bajtársaink is darabokra szednek, ha tüzelésre kész fegyverrel megyünk a közelükbe. Nagyon kell vigyáznunk arra, hogy mikor bújunk valaki másnak a bőrébe, mivel ha meglátnak, azonnal támadásba lendülnek, függetlenül attól, kinek a teste felett vettük át az uralmat. Nem árt tudni, hogy Bob angyal létére mégsem



halhatatlan. Az ő energiája is ugyanúgy fogy, bár amint új testbe bújik, az egészségi állapota helyreáll (a gazdatest kárára).

JÁTÉKMENET, AVAGY MITŐL LETTEM FRUSZTRÁLT AZ UTÓBBI HETEKBEN

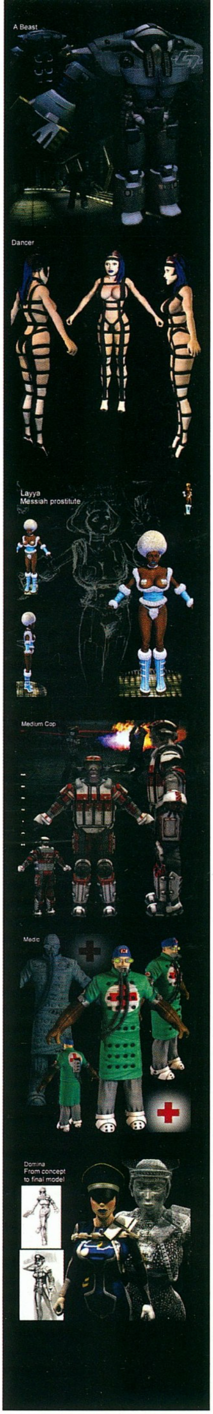
Be kell vallanom, a Messiah nagyon felidegesített. Szinte minden percben meghaltam, s tölthettem vissza az utolsó mentett állásomat. Nem igazán értettem, hogy a rendőrök miért támadnak meg állandóan, miért kell tízszer nekifutnom, hogy egy-egy nagyobb ugrás sikerüljön, s miért halok meg, ha víz éri az agyalt. Ezek a bosszantó apróságok teljesen elvették a kedvem a játéktól, s a lelkesedésem kezdett alábbhagyni. Azt viszont meg kell hagyni, hogy a készítők meglehetősen nagy szabadságot hagytak a játékosoknak a feladatmegoldások terén. Teljesen ránk van bízva, milyen eszközökkel jutunk át az akadályokon. Vegyünk egy példát. A játék elején lézerkerítés állja utunkat, melynek a túloldalán ott a kijáratot jelentő lépcső. Amennyiben felvettük az előző szinten talált bazookát (sajnos az előzőleg már bejárt szintekre csak nagyon ritkán lehet visszajutni), egyszerű dolgunk lesz, jól irányzott lövéssel felrobbanthatjuk a kellemetlen akadályt. Ellenkező esetben kiszabadíthatjuk a börtönben sínylődő katonanőt, s vele üzembe helyezhetjük az emeleten található rakétavetőt. Ez is megoldás. A kevésbé finnyásak patkánytestben átsurranhatnak a lézerkerítés alatt. A lehetőségek száma végtelen, bár azt sajnos hozzá kell tennem, hogy végleg elronthatjuk a játékot. Elég egyetlen rosszul időzített mentés, a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen karakter likvidálása, s máris ott a baj. Ezt megengedhetetlennek tartom akciójátékban, s a Messiah egyik nagy hibájának tartom. A készítők érdekesen oldották meg az ellenfelek újrateremtődését is. Bizonyos időközönként új szereplők is felbukkannak a semmiből, s ha rossz helyen és rossz időben vagyunk, bizony harcolnunk kell. A hullák eltüntetését takarító droidokra bízták, az áldozat pár pillanat alatt teljesen eltűnik. Ez alól csak akkor van kivétel, ha szigony talál el valakit, ilyenkor a szerencsétlen test felnyársalva lóg a falon.

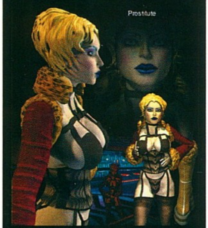
BRUTALITÁS, AVAGY TÉNYLEG KELL EZ NEKÜNK?

Álmomban sem mertem volna gondolni, hogy a Messiah ennyire erőszakos lesz. Az előzetes információk alapján szolid akciójátékra számítottam, s igencsak meglepődtem, amikor az ártatlan angyalka összerugdosta a földön fekvő szerencsétlen alakot. S akkor még nem beszéltem a lángszórós manőverről, a darabokra szaggatott testekről és a negatív kedvencemről, az emberdarálóról. Bob aranyos külseje meglehetősen kegyetlen belsőt rejt, s ha szülő lennék, biztosan nem örülnék annak, ha a csemetém pont ezzel a programmal ütné el a szabad idejét. Érdemes azt is kipróbálni, amikor több emelet magasságból leugrunk a padlóra. A szerencsétlen áldozat mindkét lába eltörik, ott fetreng miközben az energiája folyamatosan csökken. Ilyenkor nem tehetünk mást, mint új test után nézünk.

FEGYVEREK, AVAGY MITŐL DÖGLIK A POLGÁR?

El kell ismernem, hogy rengeteg fegyver be lett zsúfolva a Messiah-ba, a gond csak az, hogy ezeknek a negyede sem használható semmire. A testbitorlás sokkal hatékonyabb fegyver, hisz valaki mindig talpon marad. Mondjuk, ez így nem teljesen igaz, mivel a lángszóró helytelen használata minket is könnyedén lángba boríthat. Némely karakter képes bizonyos fegyvereket távcsöves üzemmódban használni. Ilyenkor elég egyetlen fejlövés is, s nincs több gond az illetővel. A radioaktív anyagokkal dolgozó munkások képesek felvenni olyan erősen sugárzó anyagot, mely azonnal végez a hatósugarába kerülő emberekkel. Végeredményben ezt is felfoghatjuk egyfajta fegyverként. Bizonyos karakterek képesek másodlagos fegyverek használatára. Ezek általában gránátok, de csak nagyon ritkán használtam őket. Természetesen a bazooka a legpusztítóbb, s ezáltal a legtöbbet használt fegyver. Meglehetősen nagyot sebez, s általában nincsenek túlélők. E mellett remekül alkalmas arra, hogy megtisztítsa előttünk az utat a kellemetlen akadályoktól. A rakéta-meghajtású szigonyágyú is





jó fegyver még. Ebből elég egyetlen lövés, s máris új test után nézhetünk.

KARAKTEREK

Közel harminc különböző karakterrel találkozhatunk utunk során, a csatornapatkánytól kezdve egészen a prostituáltig. Minden karakter rendelkezik valamiféle különleges képességgel, ezért érdemes mindenkit élve hagyni. Előfordulhat, hogy heccből felgyújtjuk a csatorna közelében lakó patkánykolóniát, s csak utólag döbbenünk rá, hogy csak patkány alakban tudunk átjutni a város csőrendszerén. Néhány lényt a játék ugyan újjáteremt, de könnyedén elakadhatunk, ha mégsem. Érthető módon az igazán fontos és titkos helyekre csak nagyon kevesen juthatnak be. Hiába kopogtatunk a titkos katonai bázis ajtaján éjszakai pillangó alakban, az őrök simán elhajtanak. Egészen más a helyzet, ha a parancsnok képében jelenünk meg, az addig zárt ajtók rögtön megnyílnak.

MÉGIS, MI NEM TETSZETT A MESSIAH-BAN?

Maga a játék. Minden a helyén volt a programban, viszont egyszerűen nem tudott lekötni. Több, mint egy hétig próbálkoztam vele, míg végül be kellett látnom, hogy nekem nem jön be. Még szerencse, hogy az új értékelési rendszerünk segítségével ki tudjuk küszöbölni a szubjektivitást (legalábbis részben), különben most nagyon lehúznám a Messiah-t. Elmondok egy példát, mely végleg elvette a kedvem a játéktól. Bezáródtam egy nagy terembe, s azt kaptam feladatul, hogy töltsek meg egy hatalmas hordót emberi vérrel. A darálóba bedobtam négy testet, majd a felmásztam az előbukkanó hordó tetejére. Onnan egyszerűen képtelen voltam felugrani az ajtót nyitó kapcsolóhoz. Sebaj, gondoltam, váltsunk át Bobra, az legalább tud repülni. Vele sem sikerült. Már az idegösszeroppanás szélén álltam, amikor eszembe jutott, hogy a

lázadók fegyverük segítségével repülni is képesek. Visszatölt állás, megkeres lázadó, fegyver elvesz, s szomorúan veszi észre, hogy a lázadónál shotgun volt. Máig sem tudom, hogy mit keresett a frissen megjelenő lázadónál a rohamrendőröknél rendszeresített fegyver. Aztán a tizedig lázadónál végre valahára megleltem a keresett fegyvert, mehettem vissza a darálóhoz, feláldoztam négy testet, s az új fegyver segítségével már könnyedén elértem a kapcsolót. Ekkor döntöttem úgy, hogy nem a Messiah lesz a kedvenc játékom. Nagyon utálom, ha a játék végigjátszása véletleneken múlik. Éppen ezért nagyon tudom ajánlani minden vállalkozó szellemű játékosnak a szobánkénti mentést.

Nem beszéltem még a programban előforduló bugokról. A tesztpéldányunk rendszeresen kifagyott. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a megjelenés után az első patch-ek nagyon gyorsan megjelentek, és orvosolták a hibák nagy részét.

NÉHÁNY SZÓ A GÉPIGÉNYRŐL

Tudom jól, hogy nem szoktuk külön méltatni a játékok gépigényét, de ezt nemigen lehet már megállni szó nélkül.

Meglehetősen szíven ütött, mikor a Messiah csak a legkisebb felbontásban volt hajlandó elindulni a gépemen, s a grafikai részletességet teljesen le kellett vennem a minimumra. Kapásból 800 MB-ot elvesz a winchesterünkből, s dobtam egy hátast, amikor megtudtam, hogy minimum 64 MB RAM kell az elinduláshoz. Az a Celeron 500-as processzor, a GeForce alapú kártya és a 128 MB RAM bizony kell az ideális sebességhez. Ugyanakkor a Quake 3 Arena és a Starlancer gyönyörűen fut a jóval szerényebb képességű gépeken is. Gyanítom, hogy a Messiah motorjának licencjogait csak nagyon kevesen fogják megvenni.

ZÁRSZÓ GYANÁNT

Adva van egy jól kidolgozott játék, melynek csupán egyetlen apró hibája van, nem szeretek vele játszani. Előfordul az ilyesmi, bár nagyon ritkán. Általában elkerülnöm az ilyen típusú programokat, de most nem sikerült. Ennek ellenére aki szereti az akció platform stílust, az bátran nézze meg, mert nagyon sok jó ötletet zsúfoltak a Messiah-ba. Már csak a játszhatóságon kellene egy keveset javítani, s még az ilyen elkényeztetett teszterek is elégedetten nyilatkoznának róla. Talán majd a folytatás, ami egyáltalán nem elképzelhetetlen. Adva van a nagyon jó engine, már csak a játékélményt kell szintre hozni.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

messiahworld.telefragged.com
www.alloygaming.com/messiah
messiah.cdprojekt.com
www.messiahnation.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

PII233, 64MB RAM, 838MB HDD, D3D, 3DFX

81

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

ROLLCAGE STAGE 2

Lépjünk be a Bonus Awards menüpontba, majd gépeljük be az alábbi kódok valamelyikét. Ha jól csináltuk, akkor némi zajt hallhatunk.

metropolis összes autó
mynameisneo összes verseny
mynameismrsmith összes verseny -1
inversion tükröző mód
wreckedonspeed összes játékmód elérhető (a foci is)
warpspeedmrsulu összes pálya
givemetheguysback ismeretlen
itisiwhoammad ismeretlen
billythewhizz ismeretlen
snar ismeretlen

SOLDIER OF FORTUNE

Az itt következő cheatkódokat a konzolablakba gépelhetjük be a játék közben. A konzolablak megjelenítése érdekében azonban a játékot paraméterezve kell elindítanunk. Az indító exe ikonjára kattintsunk rá a jobb egérgombbal, és a Properties menüponttal hívjuk elő azt a panelt, ahol beírhatjuk a paramétereket. Az alábbi példa szemlélteti, hogy miként kell megváltoztatnunk a beállítást:
"c:\sof\sof.exe" +set console 1
A ~ gomb játék közbeni megnyomása után megjelenő konzolablakba írhatjuk be az alábbi kódokat.

heretic istenmód
phantom át lehet járni a falon
ninja az ellenségek nem látnak téged
defaultweapons megadja az alapfegyvereket
elbow megadja az 1-5 fegyvereket
bigelbow megadja a 6-10 fegyvereket
matrix # idő beállítása (1-10)
gimme X x nevű tárgy kreálása
updateinvfinal lőszer
killallmonsters összes ellenfél meghal
map X az X pályára kerülünk
kill ismeretlen
putaway ismeretlen
destroyents ismeretlen

Pályanevek, a map X parancs begépelése során írhatjuk be az X helyére valamelyiket:
tut1, tsr1, tsr2, trn1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3

Új tárgy kreálásához a következőket kell tennünk:
1. Írjuk be a konzolba, hogy DEVELOPER 1, ez engedélyezi a listázást
2. Írjuk be a konzolba, hogy ENTLIST, ez kilistázza a lehetséges tárgyak pontos nevét
3. Az előbb ismertetett GIMME cheat paranccsal teremthetünk ezután tárgyakat
Pl.: gimme item_weapon_microwavepulse a Microwave Pulse Gunt hozza létre.

STAR TREK: ARMADA

Üssük le az Entert a kódok beírása előtt:

kobayashimaru ugrás a következő küldetésre
showmethemoney pénz növelése
phonehome Chat lista a Multiplayer módban
screwyouguysimgoinghome Boot lista a Multiplayer módban
canofwhoopass korlátozott AI az űrhajóidra
imouttastepwithreality ismeretlen
youstopmecold ismeretlen
avoidance ismeretlen

Sérthetetlenség

A játék directoryjában található RTS_CFG.H nevű file-ban kell megtalálnunk az alábbi sorokat, és módosítani azokat az alábbiak szerint:
Eredeti állapot:
float EASY_DAMAGE = 0.5;
vagy
float HARD_DAMAGE = 2.0;
Módosított állapot:
float EASY_DAMAGE = 0.0;
vagy
float HARD_DAMAGE = 0.0;
Ha nehezíteni szeretnénk a játékon, akkor nincs más dolgunk, mint nagyobb értékeket beírni a fenti sorokba.

TACHYON: THE FRINGE

Játék közben nyomjátok le a 7-es billentyűt a Numerikus billentyűzeten a parancs ablak megjelenítéséhez, majd írjátok be az alábbi szöveget:
IM A CHEATER
Ezután már be lehet gépelni a cheat kódokat:

ONE MILLION DOLLARS 5000 kredit
QUICKENING istenmód
COME GET SOME teljes lőszer
DILITHIUM teljes energia
THERE IS NO SPOON vissza a bázisra a győzelemhez
BOOM STICK összes tárgy elérhető
RAGTAG összes hajó elérhető
KESSEL RUN továbbfejlesztett hajó

MESSIAH

Játék közben az ESC lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódok valamelyikét:

ucantkillme Bob legyőzhetetlen
fleshnblood legyőzhetetlenség feloldása
braindead AI kikapcsolása
einstein AI bekapcsolása
icantsee AI látás kikapcsolása
icanseeu AI látás engedélyezése
freezecam fix kameraállás
thawcam szabad kameramozgás
charwireon karakter wireframe be
charwireoff karakter wireframe ki
worldwireon világ wireframe be
worldwireoff világ wireframe ki
onpolycount poligon számlálás be
offpolycount poligon számlálás ki
toohardforme aktuális játék befejezése

Az alábbi parancsokkal tárgyakat, szereplőket és kiegészítőket varázsolhatunk a pályára:

mynightmare Armored Behemoth
bestfriend Barman
voodooextreme Bazooka
bigbang Bazooka
onsteroids Behemoth
letmein Bouncer
buzzbuzz Buzzsaw
smellyguy Chot 1
nohygiene Chot 2
idontdance Chot 3
scumbucket Chot 4
smellysteroids Chot Behemoth
chotling Chot Dwarf
keepmecompany Companion Bot
bustamove Dancer 1
cutarug Dancer 2
mixalot DJ
incharge Domina
janeplain Female Dweller 1
jillplain Female Dweller 2
lightmeup Flamethrower
fungirl Fungirl
softwarebuys Grenades
getsome Grenades
guncmndr Gun Commander
stickaround Harpoon Gun
hcop Heavy Cop
specialguy Hung
lcop Light Cop
rapidfire Machinegun
slicendice Maimer
averagejoe Male Dweller 1
averagejack Male Dweller 2
averagejohn Male Dweller 3
coolfx Maser
heydoc Medic
mcop Medium Cop
addedfirepower Offensive Bot
cooloff Pak Gun
tophat Pimp Daddy
workit Prost 1
mansdream Prost 2
boomstick Pumpgun
glowstick Radiation Worker
varmint Rat
rcop Riot Cop
egghead Scientist
femfatale Subgirl 1
nastyone Subgirl 2
bringmeadrink Waitress
gamespot Weapon Ammo
illbeback Weapon Ammo
cantseemyface Welder
weldme Welding Torch
workinman Worker

STARLANCER

A pályaugráshoz lépjünk be a menübe, és nyomjuk le a CTRL billentyűt, majd írjuk be, hogy potatoe. Ennek hatására a bal alsó sarokban megjelenik az M1 felirat, mely az első küldetést jelzi. Ha tovább szeretnénk lépni, akkor a numerikus billentyűzeten a számokat használva változtathatjuk meg a kiírt Mx értéket. Ha a pálya sorszáma megfelel, akkor tartsuk nyomva a CTRL és az ENTER billentyűt egészen addig, amíg az űrhajót kiválasztó képernyő meg nem jelenik.

POPULOUS: THE BEGINNING

Nyomjuk meg TAB + F11 billentyűkombinációt, hogy a text módba jussunk. Írjuk be, hogy byrne a cheat kódok elérése érdekében, ezek után az alábbi kombinációk már működni fognak:

[TAB] + [F3] összes varázslat
[TAB] + [F4] összes építmény
[TAB] + [F5] teljes manna

A training mód aktiválásához játék közben használhatjuk a TAB + F1 billentyűzetkombinációt.

Bear™

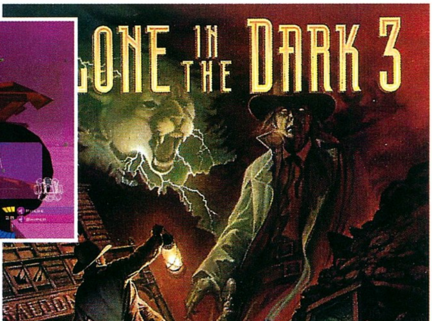
MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

Nagyon úgy tűnik, hogy a Mentőöv lassan kezdi kinőni magát. Rengeteg levelet és e-mailt kapunk, melyben a segítségünket kérik. Szerencsére nem egyedül kell a levél és e-mail áradattal megbirkóznom, a külsős teszterek és a belsős kollégák egyaránt segítenek. Jelen pillanatban tervbe vettük, hogy a Mentőöv egy része átkerül a PGO-ra, reméljük, ezt az ígéretünket minél előbb teljesíteni tudjuk. Áprilisban a kérdések zöme a teljes játékunkkal, az Alone in the Dark 3-mal kapcsolatban érkezett. Az e-mail hegyek meggyőztek arról, hogy nem volt elhibázott lépés 95-ös kalandjátékot feltenni a CD-re, hiszen nagyon sokan komolyan játszottak vele, s az ellenzők tábora elenyésző volt.

Ezúton szeretnék ismét felhívni minden elakadt játékos figyelmét a PGO végigjátszás részlegére, ahol több, mint 40 játék végigjátszását találhatjátok meg. Érdemes itt kutatni először...

Más. Ezentúl csak azoknak az e-mail címét jelentetjük meg a Mentőövben, akik erre minket külön felkérnek. Amennyiben valaki szeretné a PC Guru olvasótáborával tudatni az e-mail címét, az megteheti, de csak saját felelősségre.



VÉKONY JÉGEN

Szia Mocsy,

Tudom, hogy millióynian írnak Neked, de nagyon örülnék neki, ha segítenél.

A BattleZone 2-ben elakadtam az On thin Ice küldetésben. Átviszem a kitelepülőt a jégen, és nem tudom a nav pointnál sem letelepíteni. Kérlek, mondd meg, hogy merre kell áthozni.

Vagyis amikor megtalálod őket, pont velük szemben van egy kis domb, annak a háta mögött van egy hosszú sáv, amin át lehet menni. Mikor átérek, ott van egy biometál lelőhely, de mögötte tenger van.

De az úttal szemben van egy nagy hegy is, annak az oldalán át tud menni a navigation ponthoz. Hogyan tovább? Segítséged köszönöm előre is.

Sziklay Bence

Ez a küldetés nekem is gondot okozott, még szerencse, hogy a Laza tudott segíteni (na jó, néha azért ő is jó valamire). Ha jobban megnézed a térképet, akkor láthatod, hogy a tó felületén a jég nem egyenletesen vastag. Csak arra a területre szabad rávinni a recyclert, mely magasabban van a térképen. Elég nehéz ezt észrevenni, de nem lehetetlen. A gép csak ezt az útvonalat fogadja el, hiába viszed át a hegy mellett, nem engedi letelepíteni. Még egy jó tanács: robbantsd fel a dropship maradványait (gyalogosan helyezz el egy időzített bombát), kevesebb scion fog megtámadni útközben.

A BIKA BAL SZARVA

Hello!

Lenne egy kérdésem az Alone 3-ról. Amikor az elején, mikor bementem a kocsmába, fölvettem mindent, és mikor megnyomtam a bika szarvát, nem tudtam semmit sem csinálni. Elolvastam a végigjátszást, az sem segített.

Kérlek, hogy segíts. HELP!!!

thiefman

Állj szembe a bikakoponyával, és a bal szarvát nyomd meg. Kinyílik a csapóajtó, s lejuthatsz a pincébe.

MÉG MINDIG ALONE 3

Sokan elakadtak annál a résznél, ahol a vakuval le kell villantani az ágyon fekvő szörnyet. Én vagyok a ludas, mivel elfelejtettem a Pgo-ra felírni, hogy a keselyűtől megszerzett tokent be kell dobni a zongorába. Elő kell készíteni a lámpát, s máris mehetünk a barlangba.

ALONE 3 FUTÁS PATCH

Sziasztok!

Ne tudjátok meg, mennyire örültem az Alone3-nak. Ugyanis az Alone 1, Alone 2 és a Jack in the Dark már megvolt egy-egy EREDETI, full CD-n (valami használt CD-k közt túrtam őket), és már régóta fentem a fogam a 3-ra, de a megjelenésekor még elég drága volt, később meg egyszerűen nem tudtam hozzájutni. Na, szóval örülök jól. De a lényeg nem ez. A levelemhez fűzve találtok 1 zip file-t, amelyben egy általam készített 'Nem hivatalos' patch van az Alone3 hoz. Ez kijavítja a futás problémát, ill. a menüben levő mértéktelen pörgést a gyors gépek esetén. Jó lenne, ha feltennétek a CD-re, hadd örüljön bárki. A 'patch' a licencjogokat nem sérti, mivel nem csinál mást, mint mondjuk egy trainer (az eredeti EXE-t NEM módosítja, csak a memóriában matat). A Patch működik W98 és 95 alatt, NT-nél nem biztos.

Előre is kösz. Nagyok vagytok.

MGS

Mi köszönjük az olvasók nevében, a CD-n bárki megtalálhatja ezt a kis programot.

LARA CROFT ÉS A SIMS

Szia Mocsy!

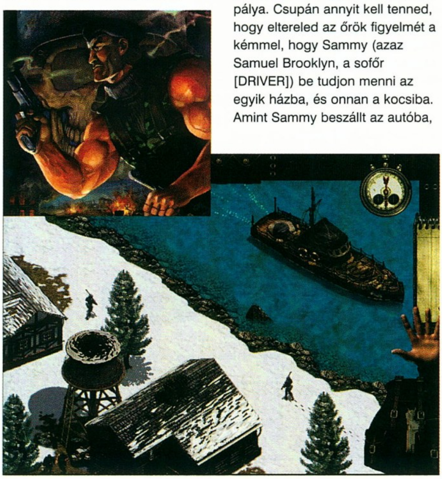
Igazából nincs nagy problémám, csak hát ha már ki találtad ezt a Mentőövet, és

én pont találtam két problémát, amire kéne 1 (inkább 2) gyors válasz. Első a Tomb Raiderrel kapcsolatos, tudom, hogy ezzel Daubyt kellene nyaggatnom, de most te voltál kéznél (igaz nem is tudom az e-mail címét.) Tehát nekem az lett a vége, hogy Lara beszorult a piramisba (gondolom nektek is.) Nekem úgy volt vége, hogy Lara menekül ki, de közben megjön Von Croy és valamit zagyvált, hogy nincs idő, meg add a kezed meg egyéb értelmetlen hülyeségeket (ezelőtt meg végigüldözték egymást egész Egyiptomon keresztül). Azután meg rohan ki, de leszakad alatta a föld, és megkapaszkodik valamiben. Ott is mondtak valamit, de ott egy kicsit akadt a CD, és nem értettem semmit. A lényeg az, hogy Lara előtt beomlik a bejárat, Von Croy meg simán kimenekül. Azért kérdezem ezt, mert lehet, hogy tudtok valamit a folytatásról, vagy ahogy az alcím is mutatja, ez volt az utolsó felfedezése számítógépen, és átmegy inkább a filmes iparba? Na, azt már nem. Ez volt az első, a második a Simsszel kapcsolatos. Ez csak annyi, hogy áruld el nekem, hogy lehet letölteni új berendezéseket hozzá, ugyan letöltöttem valami Patch-et hozzá, de csak egy-két lámpát adott. Pedig láttam egy-két új emberfajtát, meg hörcsögöt, meg még sok mást. Ehhez még kapcsolódna egy dolog, ez is egy patch probléma, nem találom sehol se azt a patch-et, ami elnémítaná a kikockázást. Ennyi lenne, remélem, vettem el a drága idődből túl sokat, írj mihamarább (egy pár nap, esetleg egy hét ha ha ha). Köszi, hogy időt szakítottál rám. Légyszi választ e-mailben vagy újságban, ha tudod, mind a kettőben.

Előre is köszi.

Molnár Balázs

Az Eidos még nem nyilatkozott, de valami azt súgja, hogy az E3 után többet tudunk mondani az esetleges folytatásról. Sims ügyben csak annyit tudok mondani, hogy a www.thesims.com-ról tudod letölteni a legújabb patch-eket. Nem árt tudni, hogy a letöltéshez kell a regisztrációs kód, melyet az eredeti gyári verzió mellett találsz meg.



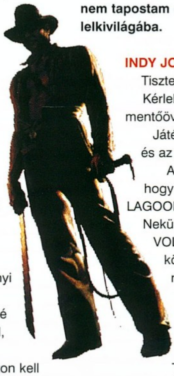
ISMÉT A 9. PÁLYA A COMMANDOSBAN

Hiló Mocsy!

Király az újság, meg jó a MENTŐÖV, meg stb., CSAK:

Én azé' írni neked, mer' fájni nekem, amit te írni COMMANDOS-szal kapcsolat.

Na jó, nem feltétlenül te vagy a hibás. Na lássuk csak. Lásd.: PC GURU 2000/04 83. oldal 2. oszlop (vagy mi a szösz) WAREZ COMMANDOS KÉTSZER c. szajré. Azt kérdezik a srácok mér' nem jön értük a FRIENDLY TRUCK ? Megmondom pajtikáim. Azé' ***'meg mer' ott van az orrod előtt, csak meg kéne vele pucolni. Ez az egyik legkönnyebb pálya. Csupán annyit kell tenned, hogy eltereled az őrök figyelmét a kémmel, hogy Sammy (azaz Samuel Brooklyn, a sofőr [DRIVER]) be tudjon menni az egyik házba, és onnan a kocsiba. Amint Sammy beszállt az autóba, Frenchy (KÉM) azonnal szálljon be utána.



Ekkor az őrök, meg mindenki azt hiszi, hogy ez az ő kocsijuk meg stb. és ezért nem fognak rá lőni. Ezek után az autóval lemész a maradék három emberért. Ők beszállnak, a kém meg ki, majd ismét be. A POJÉN az, hogy mindig a kém szálljon be utoljára. Ha ez meg van, akkor már csak egy kis szadizmus hiányzik. Össze-vissza el kell ütögetni az embereket. Ennyi segítség után kb. 10 db perc elég (vagy még annyi se), hogy megcsináld a pályát. Egyébként dél felé kell menekülni a kocsival, ami annyit tesz, hogy a képernyőn a bal oldali úton kell olajra lépni. És még valami; ha netán az autó felrobbanna (de az embereid még élnek) akkor nyomd meg a (C) betűt a folytatáshoz, és pucolj meg a tartályautóval.

Ja, és Mocsy... **** ***

Szóval nekem az fájt, hogy ezt te sem tudtad; mármint hogy a teherautó ott parkol.

Na csá... A Goston voltam

Mihalik Ágoston

Hmmm... Meglehetősen érdekes a fiú stílusa, de azt el kell ismerni, hogy ért a Commandoshoz. Be kell vallanom őszintén, hogy nem játszottam a Commandosszal, s a teszterünk véleményét kértem ki az ügyben. Elnézést, ha bárkit megkevertem. Néhány részt ki kellett csillagoznom, remélem, nem tapostam ezzel Ágoston lelkivilágába.

INDY JONES SORREND

Tisztelt Mocsy!

Kérlek, dobj egy mentőövet nekünk!

Játék: Indiana Jones és az Infernális Masina

Az a "problémánk", hogy a PALAWAN LAGOON pálya után Nekünk a PALAWAN VOLCANO pálya következik, ezt még nem játszottuk végig, a leírásban viszont /PC GURU 00/02/ a PALAWAN TEMPLE (lehet, hogy csak mi vagyunk a hülyék).

Légyszi, írj vissza, ha időd engedi, segítségedet előre is köszönjük!!!

Az újság a legjobb a PIAC-on!!!

Üdvözlettel: Robi & Levi

Olvasd tovább figyelmesen a leírást, a Palawan templom után megtalálod a Palawan vulkán leírását. Valószínűleg felcseréltük a két pályát (szerintem a Laza a bűnös, biztosan megitta a Brazil sörét).

(Az előző feltételezést a lehető leghatározottabban visszautasítom, én ugyanis nem ittam meg a tökorrú sörét. – a törd.)

Mocsy
mocsy@vogel.hu

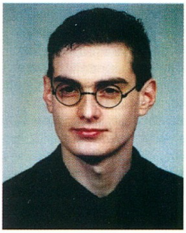
MŰHELYTITKOK

Ugrálva időben és térben ott folytatjuk az ismerkedést a játékfejlesztéssel, ahol valójában minden elkezdődik, azaz a tervezésnél. Segítőm és riportalanyom ezúttal Vámosi Zsolt, aki a Philos Laboratories igazgatója, értékesítési vezetője volt.

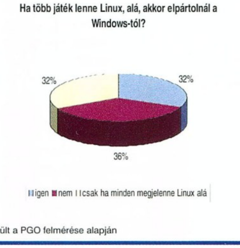
A megszülető játékötletet mindenképpen papírra kell vetnünk az induláskor, ezt nevezi a szakma game conceptnek. Ez a játék nagyon kivonatos ismertetése, 5-6 oldalon keresztül kell részleteznünk a leendő program alapjait. Ezt az írást már lehetőségünk van elküldeni a kiadóknak, azonban számítsunk arra, hogy a világ minden tájáról akár 40-50 napi (!) beérkező játékötlettel kell versenyeznünk. Ebben a szakaszban csak akkor érdemes kiadót keresni, ha nem rendelkezünk semmiféle anyagi háttérrel a fejlesztéshez. Ebben a dokumentumban fontos kitérnünk arra, hogy a mi játékunk miért is lesz vonzó a piacon, fel kell keltenünk a kiadó figyelmét iránta. Már ilyenkor fel kell készülnünk arra, hogy megindokoljuk, hogy a vásárló miért is fogja nagy valószínűséggel a mi termékünket választani. Márpedig ez nem lesz könnyű, hiszen magunk elé kell képzelni a kész játékot becsomagolva, nagy nevekkel körülvéve a polcon. Kicsit már ebben az időszakban marketingesnek kell lennünk, konkrétan kell, hogy legyen elképzelésünk a játék eladhatóságával kapcsolatban. Arra kell felkészülnünk, hogy a kiadók minden lehetőséget megragadnak arra, hogy a játékkiadással kapcsolatos kockázatot csökkentsék. Ennek jegyében ismeretlen világban játszódó, kiforratlan programokkal nagyon kevés esélyünk van betörni a piacra. Sokkal könnyebb a dolgunk, ha valamely létező témát szeretnénk feldolgozni a játékunkban, vagy valami egyébhez kapcsolódó játékot szeretnénk készíteni. A kiadók nagyon sok esetben hajlandók akár drága jogokat is vásárolni (vagy már rendelkeznek is vele) annak érdekében, hogy a játék eladhatóbb legyen. Jó példa erre, hogy nagy a Donald kacsás játékok nagyságrendekkel eladhatóbbak, mint a mezei kacsával készültek. Ez az esetek többségében exkluzív licenc keretei között történik, mikor is a kiadó kizárólagosságot vásárol az adott témához. Általában ezt szeretik a legjobban, még akkor is, ha sokba kerül. Ilyenkor a megfelelő eladott darabszám a nem túl fényesre sikeredett játék esetén is biztosított. Érdekes tanulmányt jelenthet, ha megnézzük az eladási statisztikákat, az első tíz helyezett mindig valamilyen híres filmhez, játékhoz, vagy egyéb népszerű dologhoz kötődik. Új technológiákkal, mérföldkőnek számító játékokkal már nem nagyon találkozhatunk, a kiadók nem is raknak bele nagyobb pénzeket teljesen új technológiák kifejlesztésébe, mint pl. annak idején a Quake volt. A felgyorsult játékfejlesztés miatt pedig nem szívesen áldoznak 1-2 éven belül kivitelezhető újdonságokra, hiszen ezalatt nagyon sok minden történhet a piacon. Az új világban játszódó és a licencelt környezet mellett létezik harmadik verzió is, melyet a szakma referenciatípusként tart számon. Ebben az esetben valamilyen ismert dolog képezi a játék alapját, melyre mások is építhetik játékukat, azonban nagyobb az esélye a játék eladásának, mint teljesen ismeretlen világ bevezetésének. Példát említve mondjuk, itt vannak a II. világháborús stratégiai játékok, melyek ebbe a kategóriába tartoznak. Az utóbbi 1-2 évben nem jelent már meg olyan játék, mely kizárólag a technikai újdonságai miatt lett sikeres, inkább a referenciaként felhasznált előzőeket és nevüket egészítették ki egy-két apró újdonsággal.

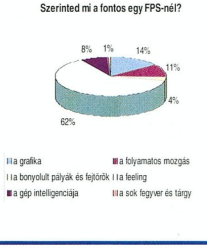
Visszatérve a game concept dokumentációra mindenképpen szólnunk kell, illetve végig kell gondolnunk a technikai megvalósíthatóságot is. Kitalálhatunk bármilyen ötletet, szabadon keverhetjük a játékstílusokat, elképzelhetünk hatalmas világokat, azonban mindenképpen az 1-2 év múlva használatban lévő számítógépek képességeihez kell igazítanunk leendő játékunkat. Fontos előre gondolnunk emberekben is, hiszen a játékokat nem 3-4 ember fejleszti, érdemes végignézni a credit sorokat, hogy milyen sokan is működnek közre az átlagos programok elkészítésében. A fejlesztő csapat első játékával kapcsolatban kevés kiadó fogja elhinni, hogy a kezdő vezetőség 40-50 ember koordinálására lesz képes. Olyan területekre is kell már ilyenkor gondolnunk, melyek nem konkrétan a fejlesztésről szólnak, hiszen a leadott és elfogadott master a fejlesztésre szánt időszak 2/3-ánál elkészül, innentől viszont egy halom kiegészítő tevékenység (kézikönyv, honosítások stb.) kezdődik, melyek szintén nagyon fontosak az eladhatóság szempontjából.

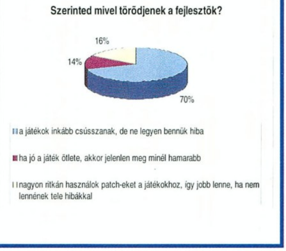
Az ún. garázsfejlesztésnek teljes mértékben befellegzett



(legalábbis a kelet-európai piacon), szerintem a Theocracy és az Imperium Galactica volt az utolsó két nagy játék, mely ki tudott törni szinte a nulláról indulva ebből a környezetből. Kis 4-5 fős fejlesztő csapattal és az ehhez passzoló kis projectekkel szinte lehetetlen bejutni erre a piacra, hiszen a kiadók szempontjából hatalmas kockázatot jelent Magyarországra invesztálni, mikor akár Texasban ugyanúgy fellelhetnek ilyen kis cégeket. Ez utóbbi esetben az előállítási költség ugyan fajlagosan nagyobb, azonban a végső kockázat sokkal kisebb, hiszen a marketing akár a többszörösét is kiteheti a fejlesztés költségeinek. Ha mindezek ellenére valaki bele







Készült a PGO felmérése alapján

szeretne vágni egy ilyen fejlesztésbe, akkor célszerű a Magyarországról már befutott fejlesztő csapatok egyikét felkeresni, pl. a Philos Laboratories-t (www.philoslabs.com).
A következő mérföldkő a tervezésben az IS (Initial Specification) és a FS (Final Specification) kidolgozása. Az IS olyan lista, mely ömlesztve tartalmazza a leendő játék kulcsfontosságú tulajdonságait: gépigényét, mit és hogyan lehet majd benne tenni, a multiplayer és online rész miként is fog kinézni, valamint a játék mikorra is lesz kész. Ez az iromány nagy vonalakban tartalmazni fogja a program alapjait és a gerincét.

Ennek alapján már el lehet kezdeni a konkrét munkát, valamint ez lehet az alapja annak a szándéknyilatkozatnak, melyet a kiadó ír alá. Innentől fogva az események komolyra fordulnak, hiszen a megvalósíthatósági tervek és tanulmányok elkészítéséhez már kisebb csapatot kell kiépítenünk, szükség lesz programozókra és grafikusra is. A tanulmányok az IS által említett alapspecifikációk szerint készülnek el, melyek azt a célt szolgálják, hogy a későbbi tervezés során a valós lehetőségeket építsük bele a játékba. Az itt szerzett ismeretek szolgálnak a FS elkészítéséhez, mely három nagy részre tagozódik. A game design terv tartalmazza a játék teljes leírását: milyen pályákon, kikkel és mit kell tennünk, milyen épületek vannak benne, egyszóval mindent, ami a játékkal kapcsolatos. A következő rész az Art design, a látványterv. Az általános grafikai koncepciók, a karakterek és a szereplők leírásai, valamint a világ jellemzése ebben készülnek el. Ekkor már nemcsak szöveges, hanem rajzolt tervek is készülnek. Harmadikként pedig a Software design terv jön létre, mely a program konkrét felépítését tartalmazza, kapcsolatát a felhasznált engine-nel, milyen lesz a file-kezelése, az objektumok hogyan alakulnak a játékban, egyszóval mindent, ami a programozók feladata lesz az elkövetkező hónapokban. Elsőnek általában a game design terv készül el, erre épülve kezdődik az art és a software design kidolgozása. Mindegyik tervben fontos az, hogy az összes felmerülő ötletet és megbeszélt dolgot rögzítsük a későbbi felhasználás céljából.

Érdemes legelőször tartalomjegyzéket készíteni, mely szamárvezetőként használható a dokumentum elkészítése során (összefoglaló, történet, karakterek, pályák, fejtörők, GUI (Grafikus felhasználói felület, menü rendszer stb.). Azért lényeges, hogy ezek a dokumentumok elkészüljenek, mert ha a fentieket menet közben találjuk ki, akkor az totális káoszhoz vezethet. Minden esetben konkrétumokat kell a grafikusok és a programozók kezébe adnunk, hogy ezek alapján kezdjék el a munkát a játékkal. Amíg ezek a dokumentációk el nem készülnek, meg kell állnunk, hogy akár egy kis rész is megszülessen a játékból. A FS gyakorlatilag kivonatolva tartalmazza az említett három terv lényegi részeit, melyet a kiadónak kell jóváhagynia. A FS a definíciója annak, hogy a játéknak béta állapotban mit kell tartalmaznia. A következő lépcsőfok a project terv elkészítése lesz, melyet a következő alkalommal fogok bemutatni.

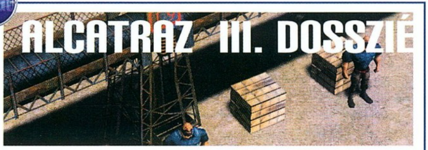
Bear
bear@vogel.hu

RAY-TRACER FOLYTATÁS

Ebben a hónapban a ray-tracer ismét tovább bővül. (Hé, te még nem tudod, miről van szó?! Sürgősen nézd meg a CD-t!)

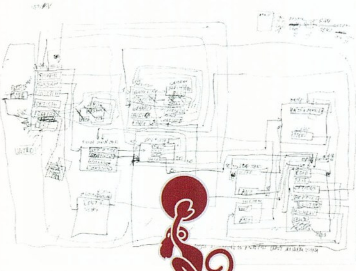
Ezúttal a pontosságon javítunk, ugyanis a korábbi változatokban, ha nagy képet próbáltunk meg kiszámítani, akkor zavaró, oda nem illő pixelek rontották az összhatást. Ezen kívül sok újdonság nem lesz (nem számítva azt az egy-két tárgytípust, amelyet már a múltkorra ígértem...) VISZONT a dokumentáció alapjaiban változott!!! Sokkal látványosabb, no és sokkal több információval szolgál, mint a korábbi, nyúlfarknyi "ReadMe.txt"-ék.

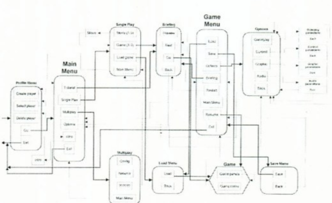
Ezután is várom a téma iránt érdeklődők jelentkezését; írjatok bátran nekem, aljas 'Fary'-nak a guru@philoslabs.com címre (és plíz tegezzetek!).



Ebben a hónapban is Tili László, a játék rendezője folytatja a történetet Alcatraz ügyben.

A készülő játék story oldalról gazdagodott elsősorban a hónapban, valamint a design dokumentáció részleteibe mentünk bele. Tartalommal töltjük fel a FS fejezeteit, a munka nagyságára utalhat, hogy az AI riadó és üldözés részével 5 napot foglalkoztunk, mely %-kal alig kifejezhető eleme a teljes designtervnek. Sok gondot kellett már most megoldanunk, melyek a játék 3D-s mivoltából következtek. Ma már elvárás, hogy a készülő játék3D-s legyen, azonban ez egy sor nehézséget okoz a tervezés során (pl. láthatóság). Amit 2D-ben a játékosok nem kifogásolnak, azt 3D-ben nem fogadják el. A napszakok változása is belekerült a dokumentációba, nem lesz mindegy, hogy mikor és hol vagyunk, és természetesen az őrök megfigyelő képessége ennek megfelelően változik majd. Nappal inkább a látás, míg éjszaka a hallás fog dominálni náluk. Nem lesz mindegy, hogy hol és milyen sebességgel mozgunk majd. A börtön élete is a napszakok szerint fog változni. Az időjárás is bekerült a játékba, valós körülményeket szeretnénk teremteni, melyek néhány esetben dinamikusan alakítják a pályát (pl. tengeri hullámzás rombolja viharban a sziget börtön egyes darabjait). A programozók egyrészt a 3D-s engine-t, másrészt a játék engine-jét készítik most. Az utóbbi jelenti a játék szabványos részeit (pl. I/O műveletek), a 3D-s engine pedig a motorját. Ezek mellett pedig még a prototype is készül, mely 2-3 héten belül használható lesz single player módban. Tervezzük ennek multi player változatát is, ami megkönnyíti majd az AI programozását élő AI játékosok szimulációjával. A prototype azért is fontos, mert olyan helyzeteket is kipróbálhatunk benne, melyeket a végleges motorral csak jóval később tehetnénk meg. A grafikusok szintén a prototype börtönön dolgoznak. Ez nagyon egyszerű fegyház lesz, de azért már elkészült főszereplő és egy-két mellékszereplő is. Több látványterv is született ezek mellett, sőt, animációkat is készítettünk a próbabörtönről. A prototype-hoz szükséges grafika valószínűleg előbb lesz kész, mint a kód, azonban remélhetőleg már a következő számban beszámolhatok a próbabörtön tanulságairól.





HELYHIÁNY MIATT

LE MANS 24 HOURS

A Playstation tulajdonosok már tavaly óta élvezhetik az Infogrames játékát, amely a tengerentúlon Test Drive: Le Mans néven jelent meg. Még mielőtt továbbugranál a következő bekezdésre, megnyugtatlak: Bár a Test Drive sorozat az utóbbi időben nem igazán rúgott labdába, a Le Mans kivételesen egészen használhatóra sikeredett. A versenyek több mint hetvenéves múltra tekintenek vissza, és egyre nagyobb népszerűségre tesznek szert. Érdekes, eddig egyetlen fejlesztőgárda sem dolgozta fel a témát, így hibái ellenére is ez az egyetlen, s ebből kifolyólag a legjobb le mans-i szimulátor. Igen, szimulátor, bár a készítők igyekeztek némi arcade jelleget vinni a játékba, hogy szélesebb réteget célozhassanak meg vele. A versenyek hat európai pályán zajlanak, az amerikaiak sajnos kimaradtak a programból. Huszonnégy valóságos csapat összesen negyvennyolc autója található a játékban, ebből tizenhat vehet részt a futamban. A választható játékmódok: arcade, time attack, championship és Le Mans, mindezeknek három gépposztályban vághatsz neki. Az utóbbi módban lehetőség van „real-time" versenyezni, igen, ez valódi huszonnégy órás viadalt jelent, csak az a kis bökkenő, hogy nincs másik pilóta, egyedül kell végigcsinálnod. (Időmilliomosok előnyben!) Természetesen az időgyorsítás több fokozatban állítható, így egy-egy futam tetszés szerinti ideig tarthat. A grafika és a fizikai modellezés inkább középszerű, ennek ellenére a Le Mans jól játszható. Lehetőség van piszkálgatni a gépet, törnek is, mindezek hatása érezhető. Sajnos, az igazi csemegét mindössze a le mans-i versenyek hangulata jelenti, de ha „vevő" vagy erre, bizonyosan nem fogsz csalódni a játékban.

ROLLERCOASTER TYCOON ADDED ATTRACTIONS PACK

Azt hiszem, a RollerCoaster Tycoont senkinek sem kell bemutatnom, hiszen kicsik és nagyok egyaránt önfeledt órákat töltöttek már el vele. Mi lehet a siker titka? Talán az, hogy mindannyian szeretjük a vidámparkokat, s szinte rejtett vágyainkat is kielégíthetjük a program segítségével. Nemrégiben a hivatalos kiegészítő-lemez is megjelent a Microprose kiadásában. Miért használtam a hivatalos jelzőt? Hiszen minden rajongó tudja, hogy a netről eddig is letölthető volt mindenféle kiegészítő, ám ezt a CD-t is (mint az alapjátékot) Chris Sawyer neve fémjelzi, s ez garancia a minőségre. Mit is találhatsz ezen a lemezen? Harminc új scenariót, amelyekben részben felépített, vagy régóta elhanyagolt parkokat kell felvirágoztatnod, de fellelhető itt futurisztikus vidámpark is. Nem hiányozhat jó néhány új hullámvasút, melyek most már át is festhetők kényed s kedved szerint, boltok, épületek, szobrok, növények, s sorolhatnám még tovább a listát. Vad hullámvasút a dzsungel mélyén, hajókázás a dinoszauruszok között, szabadon feliratozható reklámtáblák, ezek mind-mind olyan kellékek, amelyek miatt érdemes újra elővenni a jó öreg RollerCoaster Tycoont, s az Added Attractions Packkel megtoldva még számtalan kihívást, s sok-sok kellemes órát jelenthet.

ALIEN NATION

Amikor először megláttam ezt a játékot, rögtön a Settlers jutott az eszembe, amelynek az első részét még Amigán küzdöttem végig. Köztudottan nem vagyok a stratégiai játékok megszállottja, így kissé furcsán néztem az Alien Nationsre. Tettem ezt annál is inkább, mivel a fejlesztők igyekeztek a nagyok (Settlers, Age Of Empires, C&C sorozat) erényeit összegyúrni programjukban, s hogy ez ennyire sikerült nekik, a rövidke együtt töltött időben nem igazán sikerült kiderítenem. Őszintén megvallva, nem igazán díjazom ezt a „tegyünk bele mindenből egy kicsit" stílust, hiszen van, aki a könnyed játékmenetet kedveli, s van, aki szeret sokat bíbelődni a fejlesztésekkel, felderítéssel, így a progi senkinek sem fog igazán feküdni. Az intró viszont kellemes meglepetést okozott, a sugárhajtású gólyák ötlete szenzációs. A játékban három faj közül választhatsz: a Pimmonok, az Amazonok és a Sajkhi nevezetű rovarok alkotják a repertoárt. Mint már említettem, az Alien Nations sajátságos egyveleg, e szerint nem elég a lakóépületek számának növelésével egyre több lényt „termelned", az épületekhez először is alapanyagra van szükség (fa és kő), az objektumokat ki is kell fejleszteni, aminek nélkülözhetetlen kelléke a pénz, melyhez többek között kereskedelemmel juthatsz hozzá. A hatékony diplomácia a jószomszédi viszony elengedhetetlen feltétele. A dolgozókat és a katonákat muszáj etetni, ezt kezdetben vadászattal, később a megnőtt igények miatt a mezőgazdaság bevetésével fedezheted. A játék célja nem mindig az öldöklés, az egyes küldetések időnként harc nélkül is teljesíthetők. Nos, a sok pepecselés ellenére a játék nem túl nehéz, s bár bizonyosan megtalálja a maga közönségét, az én feltétlen ajánlásomat nem nyerte el.

SHADOW WATCH

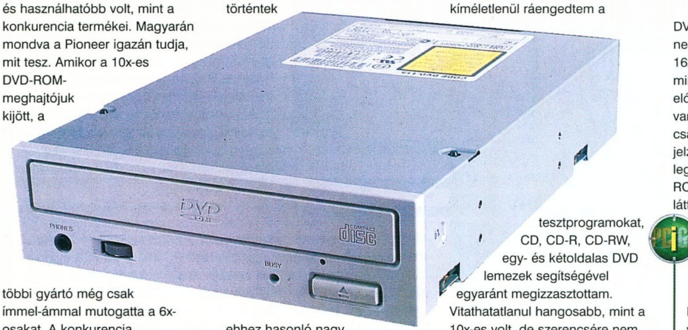
„Vissza a gyökerekhez!" Ez volt az első gondolatom, amikor megláttam a Red Storm játékát. Meg is néztem a dátumot a korongon, vajon a program nem a kilencvenes évek elején készült-e, hiszen a kézzel rajzolt, képregényszerű játékok akkortájt lehettek divatban. Talán megengeditek, hogy apró kitérőt tegyek, amely talán némi magyarázatot ad arra, hogy egy-egy program miért is tűnik időnként túlértékeltnek. Szóval, először sehogy sem tudtam rávenni magam a játékra, egyszerűen hihetetlennek tűnt, miszerint a harmadik évezred hajnalán a kiadó ilyen produktummal áll elő. Viszont írni kell róla, így legyűrve az előítéleteket némi tanulmányozás után csak belevágtam. Az irányítás, a vontatott játékmenet bosszantott, hamar hidegre is tettek. Ilyenkor jön a „csakazértis". Újabb próbálkozás, az eredmény hasonló, a siker csak harmadszorra érik be. A véleményem már kevésbé negatív, nézzük a következő küldetést! Majd még egyet, még egyet, az irányítás már nem is olyan katasztrofális, a kezem kezd „ráállni", aztán jön a felismerés: Mindjárt hajnalodik, s bizony egy sort sem írtam még! Majdnem olyan jót játszottam, mint a mai hiper-szuper 3D-s csodákkal. Próbálok magyarázatot találni, talán a nosztalgia, a játék mássága, de az egyik sem az igazi. Nincs meggyőző indok, s ez az, amit tíz perc alatt nem is élhet át az ember.

Most már térjünk rá a programra, amely stílusát tekintve meglehetősen elnagyolt grafikájú, izometrikus megjelenítésű akciójáték. A küldetések három színhelyen zajlanak: Rióban, Hong Kongban és a bajkonuri űrkikötőben. A feladatok rendkívül sokrétűek: támadás, védelem, emberrablás, betörés, rombolás, mentés őrzés és lopás szerepel a teendők között. Minden küldetés előtt kiválaszthatod a védelem erősségét, az ellenfeleket, a karakteredet, sőt, még a kezdőpontot is. Térképről ne is álmodj, az eltévedés szinte garantált. Még szerencse, hogy van idő átgondolni a következő lépést, így meglepetések ritkán érik az embert. A harc egyszerű, de sosem lehetsz biztos a győzelmedben. Dicséretes, hogy minden küldetés más-más feltételekkel és ellenfelekkel újrajátszható, így ha rákaptál a játék ízére, bizonyosan hosszú időre leköt majd.

Tony

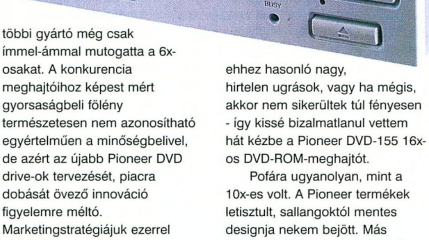
PIONEER 16X

Vannak ismert cégeknek sikeres termékei, termékcsaládjai. Ha egy ilyen termékcsalád minden egyes darabja a megjelenésének idején paraméterei szerint egyben az adott terméktípus világrekordere is - nos, ennek hosszútávon sikerszaga van. A Pioneer DVD-ROM-olvasók kezdettől fogva a technológia úttörői voltak, minden egyes új típus gyorsabb, stabilabb és használhatóbb volt, mint a konkurencia termékei. Magyarán mondva a Pioneer igazán tudja, mit tesz. Amikor a 10x-es DVD-ROM-meghajtójuk kijött, a



többi gyártó még csak ímmel-ámmal mutogatta a 6x-osakat. A konkurencia meghajtóihoz képest mért gyorsaságbeli fölény természetesen nem azonosítható egyértelműen a minőségbelivel, de azért az újabb Pioneer DVD drive-ok tervezését, piacra dobását övező innováció figyelemre méltó. Marketingstratégiájuk ezerrel próbálja belénk sulykolni: a gyorsabb jobb! De tényleg jobb? Mindjárt kiderül. Be kell vallanom, nagyot tévedtem. Én úgy vártam, hogy a legközelebbi nagyobb ugrás a 12x-es DVD-ROM meghajtók megjelenése lesz. A piaci helyzetet szemlélve kissé csodálkoztam, hogy a Pioneer nem nagyon akar előrukkolni semmivel, pedig hát a konkurens termékek szépen beérték (sőt, némely esetben le is hagyták) az előző, 10x-es szériát, és ha tartani akarják jó szokásukat, akkor most kellene piacra dobni a mindent leköröző 12x-es, vagy netán 14x-es típust. Hát nem így történt. Már egy-két hónapja nekiálltak minket sokkolni a hírrel, hogy bizony a következő generációs Pioneer már 16x-os lesz!!! Annak idején a gyorsabb CD-ROM-meghajtók megjelenésekor általában nem történtek ehhez hasonló nagy, hirtelen ugrások, vagy ha mégis, akkor nem sikerültek túl fényesen - így kissé bizalmatlanul vettem hát kézbe a Pioneer DVD-155 16x-os DVD-ROM-meghajtót.

Pofára ugyanolyan, mint a 10x-es volt. A Pioneer termékek letisztult, sallangoktól mentes designja nekem bejött. Más kérdés, hogy az Istennek se tűnt fel ismerőseim közül senkinek, hogy új meghajtó költözött a gépembe. Mindenkinek külön-külön el kellett dicsekedni, hogy bizony ez már nem a 10x-es Pioneer. Persze működés közben már megmutatta, mennyire nem ugyanolyan, mint elődje. Ez a modell tálcás verzió, a Pioneer azonban a „bedugós", slot-in technológiát favorizálja, az olyan meghajtók is hamarosan megérkeznek.



Amikor az első CD lemezt (mert ugye a CD formátumokkal való kompatibilitás nagyon fontos) beraktam, rögtön hallottam, hogy ez valami más. Mintha csak ízelítőt kívánt volna adni, a drive pár pillanatra hihetetlenül megtekerte a lemezt, aztán türelmesen, halkan zúgva várta, vajon mit kívánok tenni vele. Persze kíméletlenül ráengedtem a tesztprogramokat, CD, CD-R, CD-RW, egy- és kétoldalas DVD lemezek segítségével egyaránt megizzasztottam. Vitathatatlanul hangosabb, mint a 10x-es volt, de szerencsére nem kattog, nem zörög. Folyamatos, talán túlságosan nem is zavaró zúgást produkál, amely messze kellemesebb a visítós, fel-lepörgős CD és DVD-ROM-meghajtók hangorkánjához képest. Öcsém találóan úgy fogalmazta meg, hogy a hangja kicsit sugallja, milyen gyors. Mert tényleg gyors, ez vitathatatlan. A legjobb, ha a múlt hónapban megjelent nagy DVD-teszt eredményeihez hasonlítom.

Leggyorsabb pillanataiban akár 12x-esen is képes volt a DVD lemezek olvasására, persze ez csak szekvenciális olvasás esetén igaz. Az átlagos teljesítménye szerint 8,4x-es DVD-ROM teljesítményt mutat, ami sokkal jobb, mint a múlt hónapban tesztelt meghajtók bármelyikének eredménye. 12x-esnél gyorsabban sajnos még a lemezek külső peremének közelében sem tudott olvasni, ez kicsit elszomorított, de némileg alátámasztotta a cikk elején is említett gondolatomat, hogy ez a 16x-os dolog kicsit erőltetettre sikerült. Örvendetes, hogy minden tekintetben Multiread kompatibilis, a régi Pioneerhoz hasonlítva a CD-R és CD-RW lemezek kezelése nagyságrenddel javult. A túlírt lemezekkel is jól boldogult, egyszer sem produkált velük olyan idegesítő kattogást, mint elődje. Sok apró fájlt tartalmazó CD-ROM lemezek esetében fantasztikusan kiegyensúlyozott, majdnem 3000 k/sec átlagsebességet produkált, ezzel szintén minden ismert DVD-ROM-meghajtót maga mögé utasított. Kétrétegű DVD lemezen elhelyezett filmek megtekintésekor a rétegváltás nagyon gyors volt, a legtöbbször észrevétlen maradt.

Összefoglalva: a Pioneer DVD-115 nagyon jó! Szándékosan nem azt írtam, hogy a Pioneer 16x-os DVD-ROM. Mert a drive minden jó tulajdonságát szem előtt tartva (csak jó tulajdonságai vannak, szóval ez nem nehéz) is csak sandán tudok a 16x-os jelzőre tekinteni. Ez a legjobb, leggyorsabb, legstabilabb DVD-ROM meghajtó, amelyet eddig láttam, megéri az árát - de semmiképpen nem 16x-os!

VARIÁCIÓK 16X SEBESSÉGRE

(A tesztben is szereplő Pioneer DVD-115 tálcás OEM verzió, a Pioneer áprilisban kezdte meg a szállítását. A SLOT-IN mechanikával ellátott termékek májusban kerülnek az utcára, az alábbi változatokban:

1, DVD-105S 16/40, slot-in, ATAPI, OEM, felirat nélküli
2, DVD-105SZ 16/40, slot-in, ATAPI, OEM, feliratos
3, DVD-A05SZ 16/40, slot-in, ATAPI, dobozos, feliratos

A dobozos változat tartalmazza majd a teljes Baldur's Gate-et és az X-Filest, természetesen DVD-n.)

Ha öt pontból kell értékelnem, négy és felet adok neki, mert bántja a szemem, hogy 16x-osként akarják eladni. 12x-esnek behirdetve csillagos hatost adnék neki, mert technológiailag tökéletes.

PPéter
ppeter@bakats.tvnet.hu
www.cdgrab.hu

PC GURU ★★★★☆

INFOBOX

Basys Kft.
Tel.: 06-23 415-541

JAZZ MONACO ÉS PRO

A taipei székhelyű Jazz Hipster Corporation termékei gyakorta tűnnek fel lapunk hasábjain, elég csak az 5.1-es konfigurációjú J-9902 hangszórórendszerre, vagy a nemrég bemutatott FM801 PCI 6 csatornás hangkártyára gondolnunk. Dicséretes módon a magát immár az audiotechnikára szakosodott tajvani OEM-ek legnagyobbikává kinőtt vállalat a partnerei (IBM, NEC, Philips, Sony stb.) számára történő beszállítói tevékenységen túl saját típusok kifejlesztésére és gyártására is fordít időt és energiát. Ezúttal két legújabb gyártmányukat, az ún. "flat-panel" technológiával készült Monacót, és a hamarosan megjelenő Jazz Pro sorozat első tagját volt alkalmunk a PC Guru hardware teamtől már megszokott tortúra alá vetni.

A különleges eljárással készült, szupervékony hangszórók egy ideje meglehetősen nagy nyilvánosságot kapnak az internetes médiában köszönhetően annak a tengerentúli felhasználók körében egyre fokozódó intenzitással tomboló divathullámnak, amely az LCD kijelzők térbeli arányait kísérli meg leképezni valamennyi számítógépes eszköz esetében. Őszintén bevallom, jómagam inkább az adott termék által nyújtott szolgáltatások minőségét helyezem előtérbe, így az ergonómikusabbnál ergonómikusabb, ám a hangzás terén inkább csak a no name kínai gyártmányok színvonalát elérő rendszerek ez ideig csak kevéssé voltak képesek megemelni amúgy is krónikusan alacsony adrenalinszintemet. Nos, a 2.1-es kiszerelésű Jazz Monaco láttán kis híján feladtam elutasító álláspontomat, ti. az alig 13 mm vastag, kék fehér alapszínben pompázó és átlátszó kék támaszokkal ellátott hangszórók valóban nem mindennapi vizuális élményben részesítettek, amelyet még a szatellitek formatervezéséhez finoman szólva is igen kevéssé felnövő mélynyomó sem volt képes elrontani. Akárcsak a flat-panel speakerek többsége esetében, a hangzás minőségéért ezúttal is a licencelt NXT technológia volt felelős, amelynek a hangszórók helyzetétől függetlenített, elméletileg a környező tér bármely pontján azonos teljesítményt nyújtó pozícionált audio a legnagyobb erőssége. Meglepő módon a szatellitek lényegesen jobban teljesítettek, mint a kategóriájukban megszokott, ám az összkép mégsem mondható mindenben pozitívnak, ti. a meglehetősen erőtlen, és magasabb hangerő esetén igencsak torz hangzást produkáló mélynyomó – legalábbis az én szememben – jócskán lerontotta a Monaco reputációját.

A másodikként tesztelt, 2.1-es konfigurációjú Jazz Pro hangszórók láttán véglegessé vált bennem az a meggyőződés, hogy az ergonómikus kialakítást egészen a legutóbbi időkig elhanyagoló tajvani gyártók nagyobb számú amerikai és olasz formatervezőt raboltak el, tartanak fogva és kényszerítenek rabszolgamunkára a szigetországban. Mással ti. egyszerűen nem tudom magyarázni azt a tényt, hogy a vásárlókat még alig két évvel ezelőtt is standard szürke színű, ocsmány téglatestekkel riogató távol-keletiek ennyire letisztult és kifinomult designnal álljanak elő. A Jazz Pro mélynyomójának kialakítása ugyanis maga a csoda, minden egyedi vonalvezetésre vágyó felhasználó megvalósult álma. A szerintem leginkább XXX. századi gyümölcscentrifugát idéző (mások szerint inkább ezredfordulós porszívóra hasonlító) subwoofernek ráadásul a hangzás terén sincs oka szégyenkezésre: a két szatellit hangszóróval kiegészítve szinte bármelyik Altec Lansing rendszerrel megegyező minőséget produkál.

JAZZ PRO

PC GURU ★★★★☆

Habár a magassugárzók formatervezése jóval konzervatívabbnak mondható, a mélynyomóval együtt mégis egységes egészet alkotnak, sőt, szerény véleményem szerint vizuálisan legalább annyira impresszívek, mint a kifejezetten státuszszimbólumnak szánt Monaco.

Értékelésképpen elmondható, hogy a technológia jelenlegi fejlettségi fokán a flat-panel speakerek, így a Monaco is az esztétákon túl csak az asztalukon krónikus helyhiánnyal küszködők számára ajánlható teljesen nyugodt szívvel, az erőteljes, tiszta hangzásra vágyó felhasználók inkább invesztáljanak a Jazz Pro hangszórórendszerek egyikébe. Igaz ugyan, hogy ez csupán a pozícionált 3D audio által lassú kihalásra ítélt 2.1-es konfigurációk egyike, azok között azonban kétségkívül az egyik legjobb, ráadásul kedvező ár/teljesítmény arányával is kimagaslik a mezőnyből.

Joshua

JAZZ MONACO

PC GURU ★★★☆☆

INFOBOX

Kelly-Tech
Tel.: 350-1246

CHATBOARD

Többnyire egy jellegzetes dupla pityegés. A kommunikáció „új" formája, mely dacára a szegényes lehetőségeknek magában hordozza az érzelmek kifejezésének teljességét. Kiválthat örömöt, bánatot, fakaszthat reményt, ám minden esetben

megajándékoz azzal a tudattal, hogy valaki, valahol gondolt ránk. Töretlenül népszerű annak ellenére, hogy sokszor a mobil hívás lenne a legkézenfekvőbb megoldás. Bár jó esetben alkalmas arra, hogy a kiadásainkat redukálja, alapvetően mégsem ezért használjuk. Sajátos hangulatú kommunikációs irányzat, melyben külön nyelv alakult ki. Nincs helyhez és időhöz kötve, így leveti a rendes hívás korlátjait. Teszi mindezt úgy, hogy a rendelkezésünkre álló 160 karakter olykor több tartalmat hordoz, mint a kimondott szó.

Időben felismerve az SMS rohamosan terjedő népszerűségét, az Ericsson olyan mobil-kiegészítőt fejlesztett ki, amely megszabadít az üzenetküldés „gyötrelmeitől". Bizonyára mindenki érezte már, hogy a telefonról képtelen a megfelelő sebességgel begépelni az üzeneteit, hiszen a gondolatok sokkal gyorsabban jutnak eszébe, mint ahogy azt a rendelkezésére álló beviteli eszköz „tolmácsolni" tudná. Ilyenkor aztán a lázas sietségben hajlamosak vagyunk elgépelni a szavakat, a kusza szöveg végül értelmét, mi pedig a türelmünket veszítjük. E szituációk a jövőben elkerülhetők lesznek, hiszen a telefon végére csatlakoztatható apró billentyűzet, a Chatboard megoldást kínál a beviteli sebesség növelésére. A napokban bemutatkozó termék eljutott a PC Guru titkos tesztlaborjába is, így megpróbálunk nektek pontos képet festeni az újszerű próbálkozás sikerességéről.

Első ránézésre a CB igen szokatlan párost alkotott a teszt során kommunikációs eszközként használt T10-es telefonnal. Ennek ellenére a csatlakoztatást követően hamar kiderült, hogy a segítségével félelmetes sebességgel lehet az üzeneteket menedzselni. Ezzel némi meglepetést okozott, hiszen az apró gombok szoros elhelyezése végett kezdetben arra gondoltunk, hogy a Chatboard látványos, ám nem túl hasznos kiegészítő,

mellyel az Ericsson megpróbálja meglovagolni az épp futó divatirányzatot. Szerencsére ezen a megvalósítás túlmutat, sőt a funkcióbillentyűkhöz társított webes támogatásnak hála jól átgondolt és némi kreativitást igénylő (azért nem kell semmi megerőltetőre gondolni:)) szolgáltatást is igénybe vehetünk. Ennek a www.chatb.com site az alapja, ahol a szükséges regisztrációt követően a rendelkezésünkre álló részelemek segítségével kialakíthatjuk a saját HP-ünket. Nem önálló tervezésű lapról van szó, egyszerűen csak kedvünkre választhatunk az Ericsson által elérhetővé tett szolgáltatásokból. Van itt egy halom érdekes tégla (a site készítői illették őket ezzel a névvel), amelyekkel feltölthetjük a nyitóoldalunkat: olvasgathatunk napi híreket, nézegethetünk horoszkópot, kérhetünk mutatós órát, szemrevételezhetjük a barátaink jelenlétét, vagy akár mozaikot is játszhatunk a Macromedia Flash segítségével. A fantasztikus lehetőségek mellett a mailboxunk létrehozása már értékes cselekedetnek tűnik, illetve ezzel párhuzamosan feltölthetjük a szintén webalapú Address Bookunkat. Jogos a kérdés, hogy mindez miként kapcsolódik a CB használatához? Nos, rövid konfigurálást követően a telefonhoz kapcsolt CB alkalmas arra, hogy módosítsuk a webes beállításainkat, illetve, hogy levelet és csatolt file-t küldjünk a chatb mailservert használó userek részére (persze @chatb email címet gyakorlatilag bárki regisztrálhat). A csatolni kívánt file-okat előtte fel kell töltenünk a rendelkezésünkre álló médiaterületre (a limit egy mega). Például elküldhetünk az Isten háta mögötti nyaralónkból valamilyen képet a barátnőnknek, vagy köremailt is összehozhatunk emlékeztetőül a közelgő hétvégi bulinkra.

KÖNNYEN ÉS GYORSAN?

Röviden összefoglalva a CB alkalmas arra, hogy a telefonregisztert és az SMS küldés funkciót egyetlen gomb lenyomásával könnyedén elérhessük, azaz a körülményesebb szoftverrel megáldott készülékek esetében jelentős időt nyerjünk. Ezen felül a beépített billentyűzetekhez képest – ha megszoktuk a használatát – sokkal gyorsabban tudunk üzeneteket írni vele (ez már csak azért is egyértelmű, mert az ABC betűi saját billentyűt kaptak, míg a mobilokon hárman kénytelenek osztozni egyetlen gombon), illetve az E-mail és a WWW funkcióbillentyűk segítségével egyszerűen és gyorsan elérhetjük a webes szolgáltatásokat. Kicsit visszatérve a chatb honlapra érdemes kiemelni az igényes designt, a jól és gyorsan működő webalapú mailszolgáltatást és az egyedi lehetőségként bemutatkozó médiatárhelyet. Kevésbé vet jó fényt a CB-ra, hogy a használata során - igaz ritkán - előfordult, hogy a szoftver alaposan „elgondolkodott", azaz csak rövid várakozást követően reagált a lenyomott gombokra. Később megpróbálta behozni a hátrányt, ilyenkor a betűk lázasan pörögtek a kijelzőn, de többnyire feleslegesen, hiszen korábban a tehetetlenség kivetüléseként már össze-vissza nyomkodtuk a klaviatúrát.

A megfelelő méret kialakítása végett a billentyűk távolsága akár a T28-as esetében még éppen súrolja a használhatónak titulált kategóriát, ám némi gyakorlással meg lehet szokni. Ennek ellenére a smiley előhívása az apró shift gombbal sokszor nehézséget okozott, ami még akkor is említésre méltó, ha figyelembe vesszük, hogy a CB alapvetően a fiataloknak készült, azaz a kisebb kezűek talán könnyebben navigálhatnak a felszínén.

Tekintettel a kedvező árára (9500 forint) a CB érdekes lehetőség, ám nem hiszem, hogy bárki is előkapná a metrón, a buszon vagy akár az iskolában, ha szeretne gyorsan reagálni valamelyik beérkező üzenetére. Bár a használata kétségetlen előnyökkel jár, a művelet némileg körülményes, így a kényelmi funkciók zavartalan élvezetét leginkább nyugodt körülmények között tudjuk elképzelni.

shoebaron
shoebaron@chatb.com

PC GURU ★★★☆☆

INFOBOX

Ericsson
Tel.: 469-5097

HPR-08 FM RÁDIÓ

A CeBIT-en bemutatkozó Ericsson mobiltelefon-kiegészítők közül az FM rádió és az MP3 lejátszó igazi slágerterméknek számított. Bár a megoldások egy-egy gyártó termékében már korábban is feltűntek, azért tömeges elterjedésről még aligha beszélhettünk, hiszen ezek kivétel nélkül a keleti piacokon kerültek forgalomba (illetve annyiban az Ericsson mégis úttörő, hogy a többiek beépítették a telefonokba az extrákat). Sajnos, mint kiderült, az MP3 lejátszóra még jó darabig várnunk kell, azonban az számunkra is kellemes meglepetés volt, hogy az FM rádió az újság megjelenésével egy időben már a kiskereskedelmi értékesítés csatornáin evez.

Bár a kipróbálása során felmerült néhány hiányosság, amelyet esetleg valahogy orvosolni lehetett volna, igazából a headsettel kombinált FM rádió azonnal megnyerte a tetszésünket. A csatlakoztatást követően nincs más dolgunk, mint szabályozni a hangerőt, és beállítani a kívánt frekvenciát. A hangerő a walkmanektől eltérően nem tekerővel, hanem kapcsoló segítségével mindössze két fázisban állítható, de furcsa mód ez a legkevésbé sem számított zavarónak (szóval, tekerd fel a hangerőt kilőve:)). A fülhallgató minősége az átlagosnál kicsit jobbnak mondható (a hordozható MP3 lejátszók szörnyűségeit magasan veri), mind a hívások, mind a rádió használata során kellő tisztasággal közvetítette a hangokat. A hangerő-szabályzó mellett az egyetlen további kapcsoló az FM sávokat hivatott keresni. A megoldás egyszerű és praktikus: az automatikus kereséshez felfelé kell húzni a csúsztatott kapcsolót, mindaddig ismételve a műveletet, míg nem találjuk meg a megfelelő állomást.

Amennyiben ezen már túlléptünk volna, esetleg váltanánk a Juventusról a Roxyra, akkor le kell húznunk a hosszúkás „gombot", így resetelve 87,5 MHz-re a készüléket.

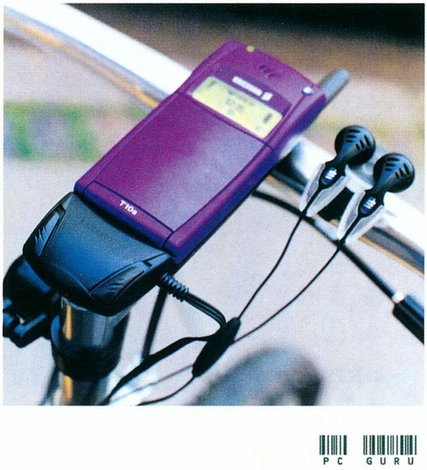
A Chatboarddal ellentétben az FM rádió használata szinte minden esetben kézenfekvőnek tűnt, és bár a teszt készítője már évek óta nem hódolt a rádiózás szenvedélyének, az elmúlt héten alaposan bepótolta „hiányosságát". Felejthetetlen társsá vált a napi utazások során, ahol csak a bejövő hívások szakíthatták meg a napsütés és a zene tökéletes összhatását. (Persze páran nem igazán tudták hova tenni „a tedd már le, mert épp a kedvenc számomat adják" kérésemet, meg a headsettel lerakott telefon is okozott némi bonyodalmat, ilyenkor ugyanis a beállításoknak megfelelően a készülék automatikusan is képes fogadni a hívásokat. Erre azért nem árt ügyelni a kellemetlen helyzetek elkerülése végett:))

Két hiányosság, avagy ez kellett volna az öt csillaghoz: a lényegesebb, hogy a bejövő hívásokat nem lehet a fülhallgatón aktiválni, a másik pedig, hogy a telefon kijelzőjén nem tudjuk követni a rádióállomások frekvenciáját. Ennek nyilván technikai okai vannak, a kiegészítő fogyasztását pedig nem akarták tovább terhelni saját kijelzővel. Ennek meg is van az eredménye, hiszen a HPR-08 energia-felvétele szinte elhanyagolható, egész éjjel gond nélkül üzemeltettük, az akkumulátor pedig szinte meg sem érezte a többletfogyasztást.

Végül érdemes megemlíteni, hogy a vétel többé-kevésbé tiszta volt, bár mozgás közben azért mondjuk az autórádiókhoz hasonlítva nagyobb „kieséseket" tapasztaltunk.

Értékelésként mindössze annyit, hogy ha Ericsson telefonod van, komolyan érdemes elgondolkodni a beszerzésén (sasa például nem sokat variált,

meglátta, és másnap vett egyet), hiszen a 12 500 forintos fogyasztói ára alig magasabb, mint a sima headseté.



Tulajdonképpen ajándékba kapod az FM rádiót, vagy ha fordítva nézzük, a handsfree kiegészítőt. Igazi best buy!

(Az alábbi Ericsson telefonok képesek fogadni az FM rádiót: A1018, T18, T10, R250 PRO, illetve a 600, 700 és 800-as szériák.)

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

PC GURU ★★★★½

INFOBOX

Ericsson
Tel.: 469-5097

A PlaneScape Torment játékunkban

Planescape Torment játékot nyertek:

1. Prunk-Éger Edgár – Mohács
2. Susoczki Attila – Dombovár
3. Hajba Péter – Budapest

A2 posztert nyertek:

1. Zömbik Zsófia – Budapest
2. Bodonyi István – Paks
3. Csanádi Géza – Budapest
4. Csányi Viktor – Szeged
5. Som Norbert – Budapest
6. Nagy Benedek – Újszilvás
7. Sólyom Gábor – Szolnok-Szondaszőlős
8. Geiszt Ildikó – Veszprém
9. Bartha Máté – Pécs
10. Becze Csaba – Abaliget

A NOX játékunkban

NOX játékot nyertek:

1. Szent-iványi Csaba – Miskolc
2. Jordán Zoltán – Budapest
3. Oláh Krisztián – Szigethalom

A2 posztert nyertek:

1. Vida Gábor – Budapest
2. Véninger Sándor – Székesfehérvár
3. Jermann M. Ádám – Dunaújváros
4. Szalóky Péter – Ózd
5. Szauer Viktor – Szajk
6. Takács Zsolt – Kisújszállás
7. Sándor András – Dunaújváros
8. Majoros Tibor – Tápiószecső
9. Román Gábor – Kecskemét
10. Palcsó Gergely – Cegléd

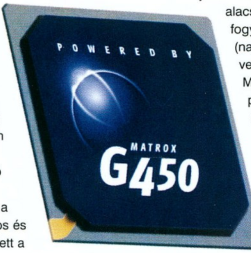
Nyereményeiket postán küldjük el.
GRATULÁLUNK!

Super-Sonix
Super Sonix
Sony Dual Shock (eredeti) 5990 Ft.
Dual shock (utángyártott) 3990 Ft.
Standard JoyPad 1290 Ft.
1 Meg MemoriaKártya 1490 Ft.
Sony 1 Meg MemoriaKártya 2490 Ft.
Rgb/NTSC Kábel 1190 Ft.
JoyPad Hosszabitó 1190 Ft.
Scorpion FényPisztoly 3490 Ft.
Fent emlitett Termékek Megtekinthetök a Players Club Üzletében vagy érdeklödjön a 0670/2119388 as telefonszámon
Players Club
Psx játékok 1990 Ft tól
N64 játékok 2990 Ft tól
DC játékok már 6990 Ft tól
Játekgépek teljes Szervizelése.
DVD filmek széles válaszétéka
Gameboy/GameboyColor játékok 2490 Ft tól
SNES / Megadrive / Sega Saturn játékok Böséges Választéka
Viszonteladoknak 15-40% Kedvezmeny.
Árainik az Áfat tartamazzák!
Telefon : 0670/2119388
Terez Krt. 25. 1067 Bp.
Telefon : 3024624

TAVASZI PIXELZSONGÁS

A nagy szilíciumisten ismét megkondította a gongot, hívó jelére pedig a grafikus gyorsítók piacának szereplői engedelmesen ringbe szálltak eldöntendő, ki fogja a legtöbbet kaszálni a nyári időszak 3D-s kártyaeladásaiból. Mielőtt továbblépnék, egy alapigazságot idézek az olvasó elméjébe: nem mindig a legjobb, legelőremutatóbb technológia csengeti legjobban a pénztárgépet.

A chipsetek felsorolását kiskereskedelmi csatornákba való kerülésük valószínűsíthető időpontja alapján teszem kezdve a leghamarabb várhatóval, az Nvidia GeForce 2 GTS-sel, melynek piaci belépése május legeleje, ezt pedig három különálló kártyagyártó szavatolja számunkra: a Creative Labs és az Elsa mellett a Guillemot (a Hercules vonal fémjeleztével) is a korai implementálók babérjaira pályázik. A Netes hw honlapok tesztjei alapján mind hardver, mind driver részről kifejezetten stabil architektúrával állunk szemben (a GF 2 GTS-hez már a Detonator 5.16 referencia-meghajtó dukál), tehát a mielőbbi gyártatásnak a gyakorlatban sincs semmilyen akadálya. Egy-két hónap múltán az ASUS és a LeadTek kártyáinak megjelenése holtbiztosra tippelhető. Lássuk a chipsetet.



Az eredeti GeForce 256 0,22 mikronos gyártási technológiáját a 2 GTS (GTS = Giga Texel Shader) esetében a 0,18 mikronos váltotta fel, ami magasabb mag-órajelhez (a referencia-ajánlás 200 MHz), kisebb hőkibocsátáshoz (értsd jobb tuningolhatóság) és alacsonyabb fogyasztáshoz (nagyjából 9 Watt) vezetett. A 200 MHz-es a quad pixelgenerátor egységenkénti maximum két textúrájától 800 Mpixel/sec és 1,6 Gigatexel/sec fillrate-re telik, ami párosítva a 25 millió háromszög kezelésének képességével másodpercenként igen erős GPU-ról árulkodik. Csupasz teljesítményét tekintve a GF 2 GTS valahol 20 és 100 százalék közötti fps-többletet biztosít az eredeti GF 256-hoz képest, és a tesztek tanúsága szerint az 1280x1024x32 koordinátákat veszi célba az év igényesebb játékai tekintetében.

Ennek a bivalyerős chipnek a kiszolgálására az eredeti GeForce DDR-hez képest csak marginális mértékben megemelt memória-sávszélesség járul, 5,3 GB/sec, aminek a másik végén a referenciaajánlás szerinti 166 MHz-es DDR SGRAM tartózkodik, melynek effektív órajele 333 MHz. Valószínű, hogy a GF 2 GTS kártyák kezdetben 32 MB-ot kapnak majd, a 64 megás verziók nem sokkal később jelennek meg, végül kevéske számú gyártó kijön a főleg munkaállomásokba szánt 128 MB-os változattal (a GTS chip legfeljebb ennyi memóriát tud kezelni).

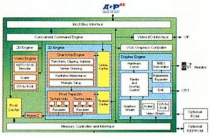
A GeForce 2 GTS transform & lighting (röviden T&L) motorja természetesen a helyén van a maga megerősített valójában, és a fejlesztők további olyan, az eredeti GeForce 256-ban helyet nem kapó szolgáltatásokat integráltak a chipre, amelyeket majd esetleg a másfél-két év múlva megjelenő játékok fognak kihasználni. A 2 GTS továbbá a trendeknek

megfelelően integráltan támogatja a digitális flat paneleket és a HDTV kódolást. Az amerikai rendelkezésre állásról már írtam, az árakról még nem. Az üzletek kezdetben 350 $ körül fogják vesztegetni a 32 MB memóriával szerelt kártyákat, a további harminckettővel ellátottakat pedig 450 $ körül, a nyár végéig ezek az összegek 50-100 dollárral eshetnek. Valószínű, hogy lesznek a későbbiekben olyan gyártók, akik kijönnek low-end GF 2 GTS megoldásokkal, amelyeken 32 mega SDR memória lesz, digitális flat panel és TV-kimenet pedig nem, illetve nuku csomagolt játék, ezekhez talán hozzá lehet majd jutni 250 $ körül. A hazai polcokra reményeim szerint a Creative Labs és az Elsa kártyái május végére meg is érkeznek, aztán pedig elkezdhetünk várni az árak csökkenésére és a szeptemberben debütáló NV20-ra. Hogy pedig szavam ne felejtsem, bizony PCI csatolóval ellátott GeForce 2 GTS chipsetes kártya is lesz!

Május végi kiskereskedelmi rendelkezésre állással (ez előtt csak azok juthatnak hozzá, akik a 3dfx honlapján előrendelték valamelyik terméket) a Voodoo 4/5 család a következő a sorban. Ennek mindegyik tagja a VSA-100 chipet (VSA = Voodoo Scalable Architecture) használja 166 MHz mag- és memóriasebességen (SDRAM), a különbség csupán a számukban és a memóriakonfigurációban jelentkezik. A Voodoo 4 4500-on 32 MB memória található az egy darab VSA-100 mellett, így 333 Mpixel/sec fillrate-re képes, emellett 2X FSAA-t (full scene anti-aliasing) tud, valamint támogatja a 3dfx saját textúratömörítési metódusát, az FXT1-et is. Ára 179 $ lesz a kezdetekben. Létezik belőle PCI-os és AGP verzió is, és lényegében V3 3000 kétszeres mennyiségű memóriával, és 32 bites színmélység további FSAA támogatással. A Voodoo 5 5000 a következő versenyző, mely csak PCI csatolóval, 2 darab VSA-100-zal, 32 mega memóriával, új

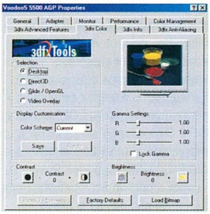
szolgáltatásként T-Buffer effektekkel (amiről már írtunk a régebbi Guruk egyikében) és 4X FSAA-val rendelkezik. Ez a duál chipes megoldás már 667 Mpixel/sec fillrate-tel dicsekedhet, és mindezért eleinte 229 $-t kell a vásárlóknak leszurkolniuk. Teljesítményét tekintve valahol a DDR-es GeForce 256-os kártyák között tülekedik, de természetesen a magasabb fillrate értékei nyomán néhol leveri őket, más szituációkban (például a T&L igényű játékokban) pedig kikap tőlük. Ennél kicsit rózsásabb a Voodoo 5 5500 helyzete, szigorúan csak AGP buszon, egyébként mint a fenti 5000-es, csak 64 mega memória ketyeg rajta, ezért az ára is magasabb: 299 $. A sok és nagy textúrákat használó játékokban jobban elboldogul, mint az 5000. Aminek viszont csak a hátát nézegetheti a GeForce 256 3D-s játékok futtatása esetén, az a 3dfx zászlóshajója, a brutális erő, becsületes nevén a Voodoo 5 6000. Természetesen csak AGP csatolóval lesz kapható - pár hónappal később, mint a többi V4/5 -, nagyon húzós, 600 $ körüli áron. Ezért a pénzért azonban a vásárló 4 darab VSA-100 chipet kap 128 mega memóriával, és legfőképpen 1,33 Gigapixel/sec-os fillrate-et. A kártyához külön 100 Wattos táp jár, de amint azt a luxuskocsik esetében szokás mondani, 'a fogyasztási adatokat itt senki sem nézi, legyenek akármilyen magasak'. A teljesség kedvéért megemlítendő, hogy a V5 széria többi darabjának sem elég csupán az AGP csatolósínből nyert energia, külön tápcsatlakozó van rajtuk elhelyezve, mindenesetre a V5 6K külön tápja számít igazán kirívónak. Ez utóbbi kártya az egyetlen, amely képes felvenni a versenyt az ATi Radeonnal és a GeForce 2 GTS-sel, a többi családtag felejthetőnek tűnik a nyári mezőnyt elnézve.

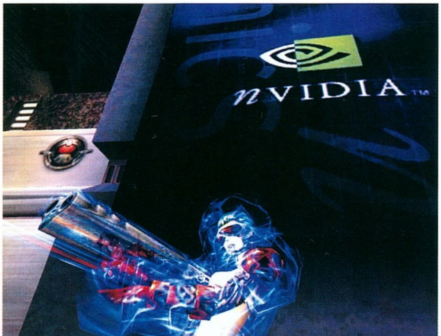
ATi micsoda? Igen, igen, Radeon - de még nem ő jön, hanem Matroxék ráncfelvarrott G400-a, a G450. Logikus kérdés - mi változott, mivel fogunk találkozni júliustól kezdődően a boltok polcain az új Millennium sorozat keretében? Előrebocsátandó, hogy a kanadai cég is tisztában van azzal, hogy a közel egy év után kissé felfrissített G400 chip bizony nem rúg labdába az idei nyár grafix nagyágyúival szemben, ezért alapból a rendszerintegrátorok (Dell, Compaq stb.) figyelmébe ajánlotta ezt a chipsetet, illetve új kártyáit. A kiskereskedelmi eladások tekintetében a középkategóriás 2D/3D grafikus gyorsítót vásárolni szándékozókat célozzák meg. A Millennium G450

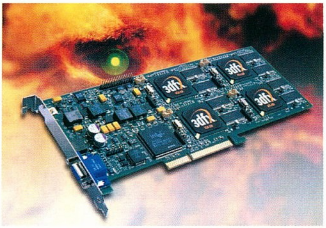


32 MB lényegében néhány kisebb szolgáltatással kiegészült órajelturbózott G400 MAX lesz. Lássuk, mik ezek.

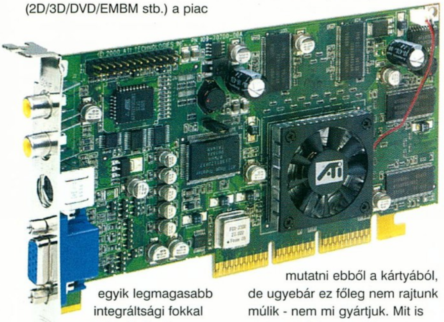
A G400 0,25 mikronos gyártási technológiája a múlté, a G450 már 0,18 mikronon szerepel, talán mintegy főpróbaként az augusztus/szeptember magasságában színre lépő G800 gyártása előtt. Ez a változás hozza magával azt, hogy a magsebesség a mostani állapot szerint 200 MHz lesz alapból, ami 400 Mtexel/sec fillrate-hez lesz elegendő, amihez további hathatós segítséget a natív DDR memória támogatás (igaz, csak 64 bites) nyújt. Kettő darab, különálló RAMDAC segít a DualHead







szolgáltatás még teljesebb kihasználásában, továbbá integrálásra került még a G450-be a flat panel display, illetve TV-Out támogatás. Ezekkel a szolgáltatásokkal, illetve azokkal, amelyeket már eddig is tudott a chip G400 korából (2D/3D/DVD/EMBM stb.) a piac egyik legmagasabb integráltsági fokkal rendelkező, ámde kedvező árú szereplőjévé fog válni - személy szerint csak az iDCT támogatást hiányolom a DVD szekcióból, amivel ezen a téren is maga mögé utasíthatná az ATi Rage 128 Prót. Hazai boltokba kerüléséről egyelőre nem tudok semmit mondani, tippem július vége, augusztus eleje - a G400 MAX mostani árfekvésében. Nyugodt szívvel vásárlását nem tudom senkinek ajánlani, mert bár a chip is, és feltehetőleg a kártya is nagyon jó, de két hónapra rá – igaz, majd jóval drágábban - a G800 jön T&L támogatással és egyébként is sokkal több kakaóval. Emellett a G450 MAX és Marvel változatok piaci megjelenése sem lehetetlen.



Most pedig jöjjön, aminek jönnie kell, az ATi Radeon 256. A felsorolás végén szerepel, mivel még Amerikában is csak augusztus elejére várható a boltok polcaira, bár a Dell és Compaq gépekben akár már egy hónappal előbb is felbukkanhat (a helyzet hasonló, mint az Intel PIII 1 GHz procik esetében). Szeretnénk a Guru táborban (aug.18-25.) az érdeklődőknek működő tesztpéldányt mutatni ebből a kártyából, de ugyebár ez főleg nem rajtunk múlik - nem mi gyártjuk. Mit is mutogatnánk nektek?

Az ATi-nál az új korszak eljövetelét névváltással is megerősítették, ezentúl minden termékük, amely rendelkezik a Charisma Engine-nel - az ATi T&L motorjának elnevezése - a Radeon nevet kapja, a Rage elnevezés pedig nemsokára a feledés homályába veszik, talán rájöttek, hogy visszafogottan nem lehet tombolni... Az ATi tehát az Nvidia-féle irányvonalat támogatja, a T&L-ben lát fantáziát (a Charisma Engine-ről és a Pixel Tapestry Architecture-ről részletesen e lap hasábjain olvashattok), nem véletlen tehát, hogy Radeon 256 GPU-juk 30 millió háromszög/másodperces poligon-feldolgozási rátával rendelkezik, ami bizony meghaladja a GeForce 2 GTS hasonló képességeit.

A chip természetesen 0,18 mikronos technológia felhasználásával készül (vicces látni, hogy mindenki ugyanakkor mozdul rá az újabb gyártási metódusokra), magsebessége ennek megfelelően 200 MHz körüli lesz, ami 1,2 Gtexel/sec fillrate-hez elegendő (2 pixelgenerátor * 3 textúrázó egység * 200 MHz), és amihez a többiektől kissé eltérő módon 200 MHz-es DDR SDRAM fog járulni, amely bizony a valóságban 400 MHz-es memóriasebességgel kínálja meg a kártyát a nagyon jól hangzó 6,4 GB/sec átvitel eléréséhez. A gyártók tehát kezdik megközelíteni a Bitboys Oy tervezőinek lázas rémálmaiban feltűnő gigantikus memória-adatátviteli értékeket - a valóságban, valós szilíciumon. A kanadai chip ezzel az értékkel ismét ráver egy teljes GB/sec-ot a GF 2 GTS-re még akkor is, ha a megjelenése után nem sokkal debütáló NV20 majd felmossa vele a padlót. Egyébként ez volt mindig az ATi grafikus chipek rákfenéje: amikor kijönnek a piacra, tök jók, rengeteget tudnak, gyorsak és a többi - tart mindez nagyjából egy hónapig, aztán jön egy vagy több versenytárs, amelyik a porban hagyja az említett chipeket. A gond tehát az, hogy a cég nem tud alkalmazkodni az iparág felgyorsult ritmusához, a többiek 6 hónapos termékváltási ciklusaihoz (igaz, a Matrox sem igazodik, de ők valahogy elvannak így is, talán

BEÁGYAZOTT MEMÓRIA

A processzorok és a memóriák alapvetően ugyanolyan felépítésűek, és gyártásuk is hasonló: parányi szilícium-alapú áramkör mindkettő. A memóriák nagyobb kapacitású verziói szinte mind ún. Dinamikus RAM-ok, vagyis a bit tárolására egy tranzisztort és egy parányi kondenzátort használnak.

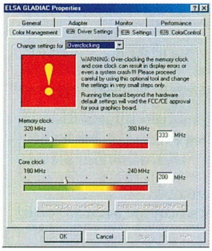
A gyártástechnika fejlődésével mára lehetőség nyílt arra, hogy egy komolyabb processzor és több MB-nyi méretű memória is (a kevés RAM-ot és egyszerű CPU-t tartalmazó mikrokontrollerek korábbi példák erre) közös lapkára kerülhessen. Noha a folyamat rendkívül bonyolult, az eredmények kellően sokat ígérők. A chipen belül ugyanis lehetőség van a memóriabusz vezetékeinek számát akkorára növelni, ami a NYÁK lapon sose férne el. Ez a jelenlegi tipikus 128 bit helyett 512-1024-et is jelenthet, és értelemszerűen az adatátviteli sebesség ezzel egyenes arányban növekszik. Sokak szerint idővel kikerülhetetlenül ez lesz a követendő út, mivel a chipgyártásban még van tartalék, de a NYÁK-ok terén már nincsen.

A Bitboys ilyen Embedded DRAM-os megoldáson dolgozik az egyik legjobb DRAM-gyártóval, az Infineonnal együttműködve, de sajna még mindig nem tudni, mikorra lesznek készen. Mindenesetre az a 12 GB/sec összesített sebesség még mindig messze előtte lenne a konkurenciának, és a technológiát lehet még fejleszteni.

a piacvezető 2D minőség segíti meg őket), és mint tudjuk, adott vállalat minél nagyobb, annál lassabban lehet keresztülvinni rajta az újításokat - a sok OEM szerződés miatt pedig az ATi aztán tényleg baromi nagy céggé nőtte ki magát. Talán hasonló a helyzet a 3dfx-nél is: akkor sokallták valójában be, amikor a sikereik csúcsán voltak. Térjünk azonban vissza a Radeonhoz.

A memóriakonfigurációk tekintetében egyelőre még csak találgatni lehet, de nagyon valószínű, hogy az alapmodellek 32, illetve 64 mega DDR memóriával fognak forgalomba kerülni, és a 128 MB-os MAXX modell is elképzelhető, amelyik aztán majd jól elbeszélget akár az NV20-szal is, hogy az a lökött mit is művelt az öcsikéjével. Ha már a nyers erőnél tartunk, a HyperZ puffertechnológia alkalmazásával a Radeon esetében a teoretikus maximális fillrate felszökik 1,5 GTexel/sec-ra, ami nem megvetendő. Ami szintén nagyon pozitív, hogy a chip szinte minden olyan fontosabb funkciót támogat, amely megtalálható a Voodoo 5-ben és a GF 2 GTS-ben (FSAA, 3-féle bump mappolás, textúratömörítés stb.), továbbá támogatja többek között a DirectX 8.0-ban megjelenő 3D textúrákat. Chipre integrált digital flat panel támogatás és HDTV dekódolás teszi még vonzóbbá a potenciális vásárlók szemében ezt a megoldást.

Mint látható, nagyon erős, bár kissé késve érkező versenyzővel állunk szemben. Árakról még semmit sem tudunk (ez is bizonyítja, hogy a Radeonok nem holnap öntik el a boltok polcait és a userek gépeit), de a 200-250 USD-s árcédula nagyon valószínűnek tűnik a 32 MB DDR-es verzióért és 280-350 USD a 64 megásért.



Ennyi lenne az áprilisi bejelentésdömping rövid elemzése részünkről, a kártyákra természetesen egyenként és részletesebben visszatérünk a nyomtatott Guru hasábjain, amint kiadósabb házi tesztelés erejéig rendelkezésünkre állnak - illetve a HGO-n a hírek szekcióban mindig megtaláljátok majd a legfrissebb történések lenyomatát velük kapcsolatban. Adios.

tig

PIXEL SHADEREK

A Geforce 2 GTS megnevezés utolsó három betűje jelenti azt az újdonságot, amelyet talán a legtöbbre értékelünk mi itt a HW stábban. A Gigatexel Shaderből minket a shader kifejezés érdekel, ezt használják ugyanis az egyes tárgyakat megkülönböztető felületi tulajdonságok gyűjtőneveként a profi 3D-s grafikában. A szó felbukkanása a valós idejű 3D alapos megtuningolására utal, jelen esetben a pixelenkénti megvilágításra és bump-mappingre.

A per-pixel megvilágítás lehetővé teszi az élethűbb fényviszonyok megjelenítését, a bump mapping pedig már ismerős lehet a G400 tulajoknak. Amint a kezünk közé kaphatunk egy Geforce 2-est, azonnal bővebben is beszámolunk majd ezekről.

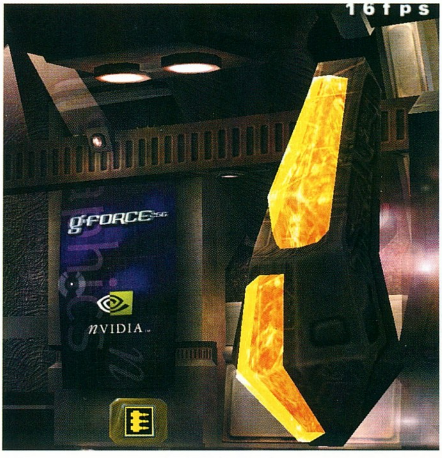
Valójában egyébként a hivatalosan még be nem jelentett Direct3D 8.0-ról van szó, amely eme szabadon programozható per-pixel shaderek szoftveres támogatását tartalmazza. Feltehetőleg a többi hétköznapi videokártya, mint pl. az ATi Radeon, hardveresen többszörös (3-4 szeres) multitextúrázással valósítja majd meg ezeket a shadereket, az Nvidia azonban a jelek szerint jobb Microsoft-kapcsolatokkal bír. Ennélfogva jóval a többiek előtt elkészíthették ennek a funkciónak a hardveres támogatását, de érdekes kérdés, hogy a DX 8 szeptemberi megjelenése előtt mennyi értelme van ennek…

LÁBJEGYZET, AVAGY AMI A CHIPEKBEN VAN

Sok néven ismert kollégám alaposan kielemezte a fentiekben az oly találóan minősített bejelentés-hullámot, legalábbis a gyakorlatiasabb szempontok szerint. Ahhoz azonban, hogy teljes képet kaphassatok a csillogó-villogó új videokártyákról, kicsit mélyebbre kell ásnunk a technológia útvesztőjében.

Az első érdekes kérdés a teljesítmény, elvégre gyakran szoktuk az fps-t nézegetni, mérni, és sokszor ez a lényeges tényező a vásárláskor – hiszen az extra képességek kihasználása csak néhány játékra jellemző.

A teljesítményre vonatkozó adatok mindegyik versenyzőnk esetében kellően nagy betűmérettel szerepelnek a hivatalos weboldalakon és szóróanyagokon, csakhogy mára már csöppet sem annyira egyszerű ezekből eljutni a ténylegesen mérhető sebességig.



Mivel a geometriai gyorsítást támogató játékok még mindig a közeljövő homályában rejtőznek, ezért a fill rate a lényeges mértékegységünk. Az általánosan elfogadott elv szerint ez a videokártya által a frame buffer memóriába 1 másodperc alatt eljutatott kész, leszámolt pixelek mennyisége. A kész képkockák innen kerülnek aztán ki a monitorra, tehát ez az az érték, amely a leginkább számít. Közvetlen kapcsolat azonban mégsincs az fps-sel, ugyanis a chipek ma már 2-3, vagy akár 4-5-ször annyi pixelt számítanak ki, mint amennyi ténylegesen látszódni fog.

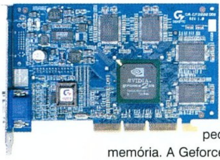
A multitextúrázás tovább nehezíti a mérést; ennek lényege az, hogy az egyes pixelek kiszámításakor a chip nem egy textúrát vesz figyelembe, hanem többnek az adatait kombinálja össze. Tipikus felhasználása például a light mapek, melyekkel a Quake engine a pálya fényeit és árnyékait szimulálja, a bump mapping, vagy a tükröződések.

A Voodoo2-vel megjelent képesség kicsit megkavarta a koncepciókat, de mára a helyzet tisztázódott: az elfogadott elv szerint továbbra is a ténylegesen kiírt pixelek száma adja meg a fill rate-et. Ennek mértékegysége a Megapixel, vagyis millió pixel per másodperc. Ha valamely chip

képes egy pixel kiszámítása során két különböző forrás-textúrát kezelni, tehát két texelt mintavételezni, akkor "ingyenes" multitextúrázásról beszélhetünk, ugyanis a teljesítmény nem csökken emiatt. Nem úgy, mint az erre nem képes chipek esetében, melyek ezeket a pixeleket kénytelenek kétszer kiírni a memóriába, ennélfogva a fill rate-jük a felére esik. Megjegyzem, a multitextúrázás nem feltétlenül korlátozódik két textúrára, bár jelenleg három különböző textúrát használó felületek szinte csak a Quake3 bizonyos pályáin találhatók.

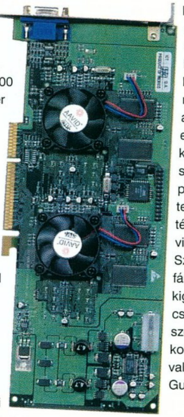
	ATI RADEON 256	Nvidia GeForce 2 GTS	Voodoo 5 6000
Fill Rate	1.5 GigaTexel hatásos (1.2 GigaTexel tényleges)	1.6 GigaTexel	1.33 GigaTexel
Geometriai gyorsítás (T&L)	30 millió háromszög/sec	25 millió háromszög/sec	Nincs geometriai gyorsítás
Órajel	200 MHz	200 MHz	166 MHz
Memória Típusa	32 MB-64 MB 200 MHz DDR	32 MB-64 MB 166 MHz DDR	4 x 32 MB 166 MHz SDRAM
Memória sávszélesség	8.0 GB hatásos (6.4 GB/sec tényleges)	5.3 GB/Sec	10.6 GB/Sec
3D futószalagok száma	2 db 1 pixel / 3 texel futószalag	4 db 1 pixel / 2 texel futószalag	4 db 2 pixel / 2 texel futószalag
Chipek száma	1 (2 a dual-chipes kártyán)	1	4
Csíkszélesség	0.18 mikron	0.18 mikron	0.25 mikron
FSAA, Motion Blur, stb.	Van	FSAA támogatás	Van
Pixel Shader Technológia	Van	Van	Nincs
Kulcskocka interpoláció	Van	Nincs	Nincs
Vertex Skinning	4 transzformációs mátrix	2 transzformációs mátrix	Nincs
Ár (dollár)	300	350	600

Mind a 3dfx, mind az Nvidia megengedte magának a fill rate mérésének alternatív értelmezését a közelmúltban, mivel így nagyobb számokat adhattak meg. A Megatexel érték tulajdonképpen azt mutatja, hogy a chip hány pixelt lenne kénytelen kiszámítani, ha nem lenne képes multitextúrázásra. A jelenlegi chipek többsége esetében ez a mennyiség a kétszerese a Mpixelben mért fill rate-nek, ami igen szép teljesítményt sejtet. Csakhogy a megjelenített pixeleknek korántsem 100%-a tartalmaz két textúrát, épp ezért ez az érték csalóka lehet. Emiatt ma már a szakemberek inkább úgy értékelnék, hogy fill rate egyszeres textúrázással, fill rate kétszeres multitextúrázással, és így tovább – és ennek



megfelelően a chipeket az minősíti inkább, hogy a fill rate multitextúrázás esetén csökken-e, avagy nem. A memóriába ugyanis mindig a kész pixeleket kell csak kiírni, és korántsem mindegy, hogy ezeknek a mennyisége mekkora lesz.

Mindezeket azért tartottuk szükségesnek kiemelni, mert az újonnan bejelentett kártyák teljesítménye várhatóan nem úgy fog alakulni, ahogy azt a megadott értékek alapján várni lehetne. A régi mondás szerint minden lánc olyan erős, mint a leggyengébb láncszeme, ez pedig ma már a memória. A Geforce 2 GTS mindössze 16 MHz-cel gyorsabb DDR memóriát használ, mint sima öcsikéje, így várhatóan nem lesz sokkal gyorsabb nagy felbontásokban és színmélységekben (ami azt illeti, az első gyakorlati tesztek ezt már igazolták is: 32 bit esetén alig 20-25%-kal gyorsabb). A vicc poénja azonban az, hogy a Voodoo5-5500 által használt kétszer 32 MB 166 MHz-es SDRAM gyakorlatilag ugyanekkora sávszélességet biztosít. Tehát elméletileg a sokszorta gyorsabb Geforce 2 chip alig valamivel több pixelt képes csak kirakni, mint a V5-5500. A szörnyeteg V5-6000 pedig még ennél is kétszerte nagyobb adatátviteli sebességű memória-kiépítéssel érkezik majd...



És pont emiatt érdemes odafigyelni az ATi Radeonra, ugyanis a 200 MHz-es DDR memória jóvoltából könnyen elébe vághat a Geforce2-es kártyáknak, különösen, ha a HyperZ rendszer is működni fog. Ennek a trükknek a célja egyébként a korábban már említett sokszoros pixelkirajzolás, mint fő teljesítménycsökkentő tényező visszaszorítása. Szóval, a tavaszi fáradtságból épp kigyógyuló teszterek csapata a vártnál szorosabb versenyt kommentálhat majd valamelyik következő Guruban.

Laa-Yosh

Az alábbi OEM cégek az újság megjelenését követően már szállítanak gépeket GeForce2 GTS chippel:

- **Dell Computer**
- **Gateway**
- **Micronpc.com**
- **Compaq**
- **Hewlett-Packard**
- **Quantex**

(A beszállítók: az ASUSTek, a CL, az ELSA, a Guillemot és a LeadTek.)

Az NVIDIA partnerei közül eddig az alábbi nagy gyártók jelentettek be GeForce 2 GTS-re épülő kártyát:
ELSA Gladiac - 32MB DDR
Creative Labs 3D Blaster Annihilator 2 - 32 MB DDR
eVGA GeForce 2 GTS - 32MB DDR
ASUS V7700/7800 - 32/64 MB
Guillemot/Hercules 3D Prophet II GTS - 32 MB DDR
AbsoluteMM Outrageous 3D GeForce 2 - GTS 32/64 MB DDR
Gigabyte GA-GF2000 - 32 MB DDR
LeadTek
MSI MS-8813 GeForce 2 GTS - 32 MB DDR
A 32MB-os változatok ára szinte mindenhol megegyezik: 350 dollár.)

TRANS-AM

elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

14" Licom SVGA 3 év garancia	29.600,-
15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	89.600,-
4,3 Gb Seagate winchester	19.600,-
8,4 Gb Seagate winchester	23.600,-
Pentium II Pc Partner EX	14.400,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.200,-
Pentium II 433 A Intel Celeron CPU	25.200,-
Sound Blaster 128 PCI oem	5.600,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	176,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	208,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**126.400,-**

Pentium II EX , PII 433A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Pentium 200 MMX + 32 mb RAM + 1,6 HDD monitor nélkül 52.000,- + áfa

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

OLD MAN

SaKs

Tuningműhelye

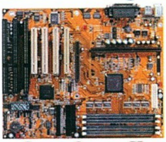
HardWerem-96 Kft.

Budapest, VI. Csengery u. 55.

Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok

A legújabb Pentium II és Athlon alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu

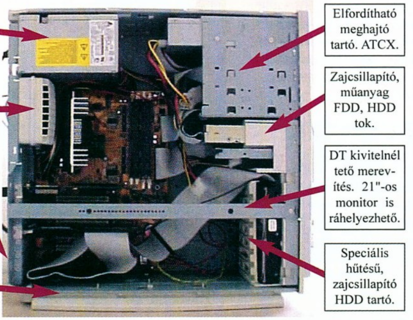
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

FEFO Computer

Tudja Ön, hogy a hatékony munkavégzéshez az IT rendszer megbízhatósága, az eszközök könnyű kezelhetősége és ergonómikus felépítése ma már fontosabb tényező mint azok teljesítménye? Ismerje meg Ön is a FEFO Scienic, Dexter, Basic PC-ket, és NETiX, INTiX szervereket!

- speciális hűtésű FEFO ATCX ház
- zajcsillapító műanyag burkolat
- 100.000 óra MTBF, CE tápegyég
- azonnali rendelezésre állás (S3) állapot (Intel® Instantly Available PC Solution)
- hardveres titkosítás támogatás
- távoli menedzselhetőség
- hardver állapot figyelés
- 3 év garancia, ISO9002 PC gyártás

Nagy zajcsillapítású (56dB zajszint) műanyag külső, Blue Angel standard. EMI szabványnak megfelelő árnyékolású fém belső, FCC B osztályú sugárkibocsátás. Átlagon felüli, kimagasló hűtési paraméterek (hosszabb élettartam), nagy megbízhatóságú tápegység. Esztétikus, minőségi kivitel.



FEFO Dexter PC és IntiX M szerver

Dexter DE

Bővíthető PC otthonra kiváló multimédiával

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 64 – 768 MB PC100 RAM
- 4.3 – 20 GB HDD, 44x CDROM
- Abit alaplap, 32MBVGA,SB 4x hang

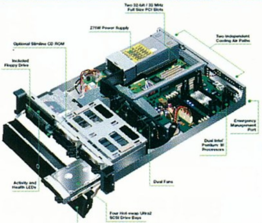
149.900,- +áfa - tól

IntiX E

2U Rack szerver Internet, e-business technológiákhoz

- Intel® Pentium® III processzor
- 128MB – 2GB ECC RAM
- 9 – 144 GB Hot-swap HDD, FDD
- 4x Hot-swap HDD, LAN
- Intel menedzsment és felügyeleti system

669.900,- +áfa - tól



intel inside pentium®!!!

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

további információk és árak **www.fefo.hu**

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:212-3927
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

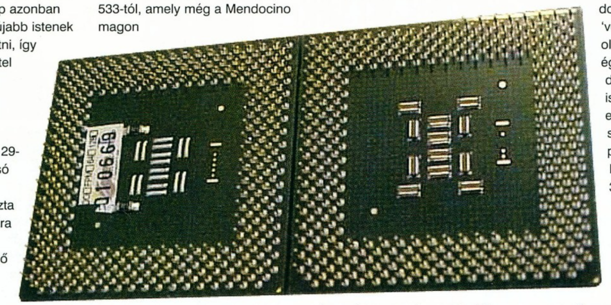
CELERON II EZERREL

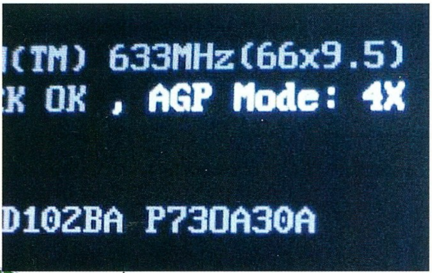
Az idők nem is igazán kezdetén vala a Tuningparadicsomban a Celeron 300A, majd eljöve a 366, és szolgála mindeneknek nagy megelégedésére, száma pediglen vala 550. A gyarló nép azonban mind többre vágyva újabb istenek felé kezdett kacsingatni, így nemsokára a nagy Intel Celeron II nevű gyermekének fog pénzadományokat bemutatni.

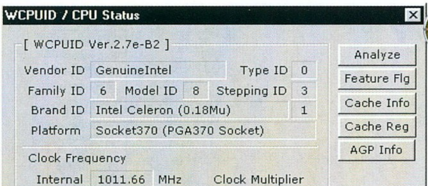
A nagy I március 29-én lépte meg legutolsó stratégiai, anti-AMD lépését, mely meghozta a felhasználók számára a 0,18 mikronos technológiával készülő Celeron II-t, amely a Coppermine magra épül, FC-PGA tokozással kerül forgalomba, lényegi különbözőségét a nagy testvér PIII-tól pedig a chipre integrált cache mennyiségében és minőségében szenvedi el. 256 kB helyett 128-at kapunk másodlagos gyorsítótárként a CII-n, illetve a cache memóriatérképezési metódusa is fejlettebb a PIII-ban. Időlegesen felröppent a hír, miszerint a gyorsítótár időzítése is lassabb a Celeron II-k esetében, de ezt az Intel kategorikusan cáfolta. Az alapban 66 MHz-es FSB további szegmentáló tényező, amely bizony rendesen visszafog a teljesítményből, viszont egyben helyet biztosít a tuning számára.

Március végén tehát a CII 566 és 600 MHz színre lépett, illetve nem igazán hivatalosan és mennyiségben az 533A, melyet a szokásokhoz híven az 'A' különböztet meg a 'sima' Celeron 533-tól, amely még a Mendocino magon alapul. Az is igaz azonban, hogy nagyobb volumenben az 566 és a 600 sem került kiskereskedelmi forgalomba mostanáig az Intel egyre tornyosuló gyártási nehézségeinek köszönhetően, melyek egyrészt az FC-PGA tokozás alapanyagának hiányából, másrészt magából a 0,18 mikronos technológia buktatóiból következnek - ezzel párhuzamosan és természetesen ez a vész sújtja a PIII vonalat is; elmondható, hogy a cég már benne van a maga kis hét szűk esztendejében. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Celeron II 633 és 667 MHz-es verziók piacra dobásának az eredeti tervekhez képest két hónappal történő elhalasztása, ezek a termékek így csak júniusban debütálhatnak egy időben a 700-as csúcsmodellel (amelynek a buszsebessége még mindig 66 MHz lesz) - hacsak a menedzsment addig nem főz ki valami mást. A cég a késedelem negatívuma mellett pozitívumként mentesül az erősen dehonesztáló 'paper launch' (lásd szövegbox) bélyegétől.

A fentiekben tárgyalt procik árait elnézve kitűnik, hogy mindegyiknek 200 USA dollár alatti árcédula fityeg a dobozán, tehát ismét a 'vegyük meg a jót olcsón, aztán húzzuk az égig' sémával dolgozhatunk, ha a CII is hajlandó együttműködni. További segítség, hogy nemrég piacra került a Powerleap cég NEO 370-je, amely PPGA-FCPA adapter, melynek segítségével használni tudjuk régi PPGA foglalatos, de alapban FC-PGA tokozású procikat nem támogató alaplapunkat mintegy 40 USD-nyi forint leszurkolása árán az új Celeron II-kkel, ami ugyebár sokkal kedvezőbb annál az esetnél,





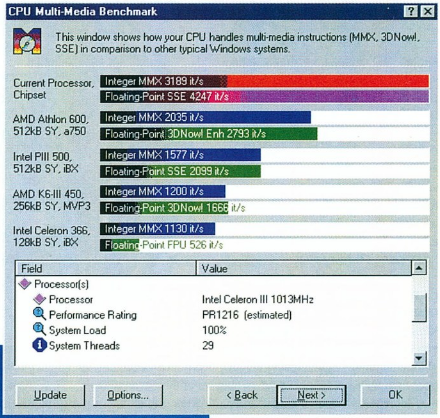


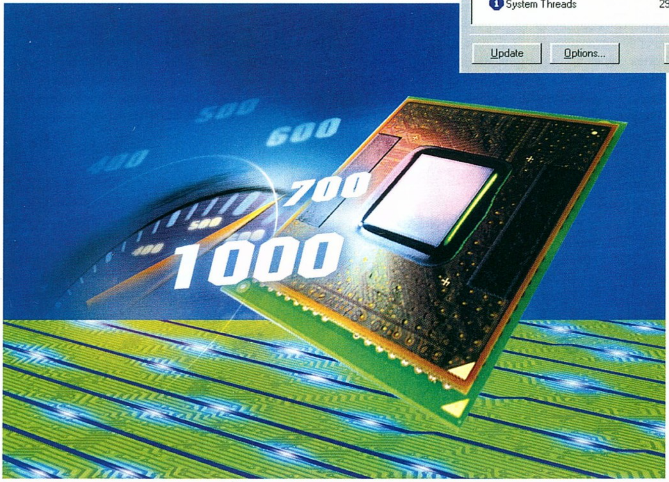
A paper launch fogalma azt az esetet írja le, amikor adott cég úgy vezet be a piacra valamely terméket - esetünkben a számítógépes hardver iparágban -, hogy már előre tudja: képtelen lesz akár még marginális mértékben is kielégíteni a terméke iránt a keresletet. A piacra dobás nem összetévesztendő a termék bejelentésével, ami csak kvázi ígérvény, hogy az adott cég záros határidőn belül meg fog jelenni a piacon az adott cikkel. A paper launch ugyancsak nem tévesztendő össze a viszonylag kisebb volumenű termékszériák előállítására képes gyártási kapacitással, például az AMD eredeti K6 processzorainak esete volt ilyen. Utoljára pedig nem szabad összekeverni ezt a fogalmat a vaporware kifejezéssel, amelyet a csak papíron létező hardver megnevezésére használunk, ott viszont minden, aktuálisan a piacon jelenlevő terméket ver a specifikációival - legriasztóbb és hírhedtebb példája ennek a Bitboys Oi által fejlesztett(?!) Glaze 3D grafikus chip.

A paper launch legtöbbször presztízsteremtő vagy megőrző céllal történő piaci bevezetés, tökéletes példája ennek az Intel PIII Coppermine 1 GHz, melyből a cég szinte alig tud pár darabot kiszállítani a nagy rendszerintegrátoroknak, a kiskereskedelmi csatornákba pedig nagyjából zéró darab jut - Amerikában, a honi helyzetet fölösleges ecsetelni.

mintha új alaplapot kellene vennünk. Nagyon remélem, hogy más gyártók is harapni fognak erre az ötletre, azaz lesz utánpótlás ilyen ketyerékből. E specifikus termék minősége egyébként nagyon jó, a CII-k lejjebb tárgyalandó jó tuningtulajdonságai ‘töretlenül’ átütnek rajta jelveszteség és stabilitási gondok nélkül. Talán nem kell nagyon részletesen kifejtenem, hogy aki PPGA-s alaplapot vett, az sima Celeron processzort rakott bele, ergo a gazdaságosság szempont volt a gép építése során, az ilyen költségérzékeny felhasználó pedig csak akkor cserél alaplapot, ha az már elkerülhetetlen - viszont pont ebből kifolyólag neki van a legnagyobb szüksége az ‘ingyenes teljesítménytöbbletre’, amelyhez procituning révén juthat. A Slot-1-es alaplapok tulajdonosai némileg kedvezőbb helyzetben vannak egyelőre, mert FC-PGA/Slot-1 konverterkártyát már jó pár cég gyárt, itthon is kapható már elvétve. Senkit el ne riasszon, hogy például a Celeron II 600 belső órajelszorzója 9,0x, a legtöbb BX-es, ZX-es alaplap a gépkönyv szerint pedig csak 8,0x-ig tud felszorozni - mivel úgyis a proci határozza meg a szorzót, nem pedig az alaplap, BIOS-t is csak azért érdemes újat sütni, hogy helyesen ismerje fel CII-nket az alaplap behelyezéskor, és alapból a helyes feszültséggel (1,5 V, 0,1 V-tal kevesebb, mint az ‘alacsonyabb’ órajelű FC-PGA PIII-ké, aminek nagy valószínűséggel a feleakkora táplálandó másodlagos gyorsítótár az oka) kínálja meg. Ez a csökkentett feszültség is tuningolni hívogatja az ember fiát - lássuk tehát, mit tudnak ezek a bestiák.

Ennek a kitekintésnek az írásakor négyféle Celeron II létezett, mégpedig az eddig felsorolt 533A/566/600-on kívül néhány kitüntetett földi halandó részesült a nagy I kegyében, és hozzávágták a 633 MHz-es ‘engineering sample’-t, amely abban különbözött a többi ilyen ‘béta’ Intel CPU-tól, hogy ezek bizony a majdan kiskereskedelemben kapható példányokhoz hasonlóan szorzó-lock-osak, mégpedig a kissé durván hangzó 9,5x-rel. A Webszerte publikált túlhúzhatósági tesztek tanúsága szerint az 533A-k stabilan futkosnak 850 MHz-en (106 MHz x 8,0), amennyiben megkapják az 1,65 Voltot, illetve mind az 566-os, mind a 600-as verzió nagyjából 950 MHz környékén éri el a stabilan tartható csúcssebességét, ehhez is természetesen már 1,7-1,75 V és komoly (de még nem Kryotech) hűtés kell. Az abszolút rekordot az a 633-as minta vezeti, amely 1012 MHz-en is úgy dolgozott, hogy a rendszer benchmarkolható volt, de ez az érték már nagyon feszegeti a Coppermine mag technológiai sebességhatárait, hisz a rendes PIII CuMine-ok közül az 1 GHz-es példányokat szinte nem is lehet túlhúzni (amellett, hogy az Intel alapban már emelt feszültséget – 1,70 V - ad nekik), a tesztek szerint olyan 1035 MHz a végük. Nyilvánvaló, hogy a fent említett Kryotech hűtéssel és gondos példányválogatással az 1,2 GHz körüli határ megüthető lenne, de ennek költségei már sem a budget, sem a normál kategóriába nem illenének bele. Ahogy a Mendocino Celeronok technológiai határa sima hűtés mellett olyan 550-600 MHz körüli (a 366/550-es széria ezért volt abszolút nyerő), ugyanez a limit a Coppermine (128) esetében 950-1 000 MHz-re tehető, innen volumenben továbblépni már csak a mag megváltoztatásával, esetleg a gyártási folyamat és felhasznált anyagok megreformálásával lehetne. Ami viszont a lényeg, hogy ezt az elméleti határt - igaz, inkább a 950 MHz felőli oldalát - viszont már az 566 és 600 MHz-es példányok többsége hozza, tehát nem lesz szükség arra, hogy a későbbiekben megjelenő - ezzel együtt természetesen drágább - 633-700 MHz-es változatokat vásároljuk meg a maximális teljesítmény elérése érdekében. Ha ehhez a tényhez hozzávesszük azt is, hogy például a 700 MHz-es darab 10,5x-res szorzója miatt csak alacsonyabb busz- és memóriasebességek érhetők el (jelen esetben nagyjából 90 MHz) a 950 MHz megütéséhez, azaz az egész rendszer keresztmetszete





csökken, akkor pedig egyenesen főnyereménynek tűnik egy 600-as példány, amelyet ‘szolidabb’ tuning, azaz 100 MHz FSB megküldésével is felnyomhatunk 900 MHz-re, de jó esélyünk van 105 MHz-es busz applikálásával felkúszni 950 MHz körüli magasságokba, és ehhez még PC133-as memóriára sincs szükségünk!

A 3. negyedévben az Intel roadmap szerint a 733 MHz-es Celeron II jön, és az Isten tudja, meddig játszogatnak még el ezzel a 33 MHz-enkénti lépegetéssel - de mint láthattuk, ez nem hathat meg minket. Más kérdés, hogy az AMD Spitfire-ével szembeni küzdelem rákényszerítheti az Intelt a CII-knél is a 100 MHz-es FSB használatára, és akkor a kép némileg változhat, de erről egyelőre szó sincs. Az FC-PGA alaplapok és konverterek beszerzéséről pedig csak annyit, hogy az Intel összes processzora az év végével ilyen flip-chip tokozásban fog napvilágot látni, tehát vásárlásuk ésszerű upgrade és tuning távlatokat nyit meg előttünk.

tig

PC GURU AUDIO CHIP GUIDE

BEVEZETÉS – TÉMAVÁLASZTÁSRÓL RÖVIDEN

Személy szerint régóta rég óta adósnak érzem magam az Olvasóközönség irányában olyasfajta cikkel, amelynek témája a piacon jelenleg fellelhető audio chipek részletes ismertetése és rendszerezése. Hiszen igaz ugyan, hogy a potenciális vásárló elsősorban az általa kiválasztott végtermékkel alakít ki meghittebb viszonyt, a hangkártya technikai paraméterei iránt érdeklődik és a termék alapjául szolgáló lapkával – ha egyáltalán figyelemre méltatja – csak érintőlegesen kerül kapcsolatba, ám a tudatosan választók számára eme méltatlanul kevés figyelmet kapott apróságok specifikációinak áttanulmányozása is igencsak hasznosnak bizonyulhat.

Persze mindenkit meg kell, hogy nyugtassak, az alant található cikkben – ha csak közvetett módon is – igenis lesz szó hangkártyákról, bár az egyedi elképzelésekkel bíró cikkíró fő csapásirányául kétségkívül az audio chipek és azok gyártóinak bemutatását választotta. Valószínűleg számos ellenvélemény hangzik majd el, ám szerintem e módon lényegesen áttekinthetőbb rendszer jött létre, mintha a kategorizálás alapjául a követhetetlenül nagy számban jelenlévő (és naponta gyarapodó) hangkártya-gyártókat tettem volna meg. A cikk részletesen kitér az általam ismert valamennyi forgalomban lévő audiolapkára remélhetőleg fontos segítséget nyújtva a felhasználóknak a hangkártya-vásárlás egyre nehezedő feladatában is...

AUREAL SEMICONDUCTOR – AZ UTOLSÓ CSEPP?

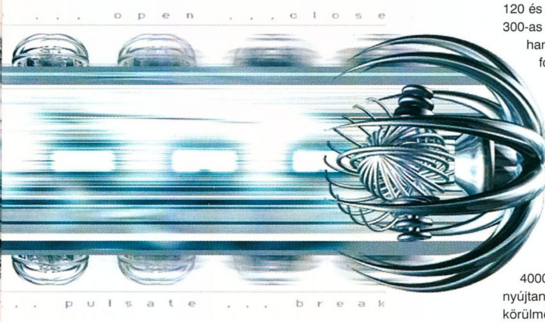
Az Egyesült Államokbeli Aureal szakmai körökben kétségkívül komoly megbecsülést vívott ki magának a Vortex chipek megjelentetésével, amelyet egyébként a hangkártya-gyártóknak a lapkák iránt tanúsított különleges figyelme is világosan jelez: az Aztech, I/OMagic Skywell, Terratec, Turtle Beach, Xitel és számos kisebb cég termékei mellett sokáig a játékos körökben talán leginkább ismert Diamond Multimediát is megtalálhattuk az Aureal "örökös" hűségére feleskűdtek között. Persze az idők változnak, és a 3D pozícionált audio terén egykoron vetélytárs nélkül álló Vortex chipeknek (ld. I. számú táblázat) napjainkban már erős konkurenciával kell megküzdeniük, olyannyira, hogy az egykor szebb napokat látott cég még számos egykori támogatójának elvesztését is kénytelen volt elszenvedni.

Ezek közül feltehetően a fent említett Diamond távozása bizonyulhatott a legfájóbbnak: a Vortex 2 alapú MX300-zal sikert sikerre halmozó cég az MX400 megalkotásakor már az ESS vadonatúj Canyon3D lapkáját részesítette előnyben.

Valószínűleg ez a nem túl barátságos lépés késztette a Vortex 1 chipet időközben nyugdíjazó Aurealt arra, hogy - a partnereitől való függést csökkentendő - a lapkagyártáson túl hangkártyák és hangszórók önálló előállításával is megpróbálkozzon. A fejlesztés első gyümölcseként létrejött Vortex Advantage chipet használó SQ1500 és a Vortex 2-re épülő SQ2500 páros mindezidáig csak mérsékelt sikert aratott a felhasználók körében, legalábbis az utóbbi időkben folyamatos pénzügyi nehézségekkel küszködő vállalat továbbra sem javuló helyzete erre látszik utalni. Az Aureal szempontjából ráadásul az első számú pozícionált 3D audio API címéért folytatott elkeseredett küzdelem is elveszni látszik, hiszen amíg a nagy vetélytárs Creative EAX-a már jó ideje a Microsoft DirectX integráns része, addig az A3D jóval kisebb sikerekkel volt kénytelen beérni. Az Aureal API-ja számára az egyik utolsó reménysugarat a Quake 3 sikere jelentheti, ti. az azt kiadó ID Software látványosan az A3D mellett kötelezte el magát, így a

VI. számú táblázat – Forte Media audio chipek	
Gyártói honlap	http://www.fortemedia.com
Audio chip	FM 801
Hangkártyák	Számos OEM gyártmány
Csatolósín	PCI
FM/hullámttábla (WT) szintézis	64/128 SW hang*
DLS támogatás	?
Pozícionált 3D audio technológia	Részleges HRTF (Q3D)*
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1, 4*, 4.1*, 5.1*
Pozícionált 3D audio API támogatás	Aureal A3D*, Creative EAX*, Microsoft DirectSound3D
Operációs rendszer támogatás	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT
Digitális kimenet	Igen*
Társkártya	-
Egyéb szolgáltatások	Dolby Digital AC-3 támogatás
Gyártói szoftvertámogatás	Közepes
Megjegyzés	* csak bizonyos modelleknél

játék nem csekély rajongótáborát is Vortex lapka alapú hangkártya megvásárlására ösztönözte... A gyártót sújtó nehézségek ellenére az Aureal chipekkel szerelt termékek nyugodt szívvel ajánlhatók mindazoknak a felhasználóknak, akik számára a napjainkban legfejlettebbnek számító 3D audio API-jával való kompatibilitás az elsődleges, hiszen a 2.0 és a 3.0 verziójú A3D használatának lehetősége továbbra is csak a Vortex tulajoknak adatik meg. Legyen szó akár mindössze egyetlen audio-kimenettel rendelkező alapmodellről, vagy több digitális csatlakozót felvonultató high-end típusról, az igazán bőségesnek mondható kínálatból mindenki megtalálhatja a számára megfelelő terméket.



AVANCE LOGIC – A HIÁNYZÓ "D" BETŰK REJTÉLYE

Az Avance Logic a gyártók ABC rend szerinti kategorizálása esetén még a legelső pozíciók egyikében helyezkedik el. Sajnos, ha a kevéssé szerencsés felhasználónak a betűrend mellett a minőség is szempont, nos, akkor a tajvani vállalat által gyártott termékek (ld. II. számú táblázat) első tényleges felhasználását követően általában a lista pontosan ellenkező végén hajlamos definiálni a cég jól megérdemelt helyét. Könnyen kitalálható, eme tragikus sors jutott osztályrészül a jobb sorsra érdemes cikkírónak is, akinek szerény véleménye szerint a "legendás" ALS 007, 100 és 100+ lapkákban nagyszerűen sikerült ötvözni a legigénytelenebb low-end hangkártyákra jellemző összes inkompatibilitási gondot. A helyzet némiképp javulni látszik az ALS 120 és 200 chipek esetében, sőt a 300-as modellre épülő hangkártyák esetében már a forradalmi újdonságnak számító PCI csatolósín is megjelenik. Természetesen a "fejlettebb" típusoknál se számítson senki olyasfajta luxusszolgáltatásokra, mint a pozícionált 3D hang, ezt egyedül az Avance Logic jelenlegi "csúcsmodellje", az ALS 4000 "audio accelerator" képes nyújtani, amely bizonyos körülmények között még a Microsoft DirectSound3D API-val is hajlandó együttműködni. Az ALS lapkák fentebb vázolt "nagyszerű" lehetőségeit a termékekhez méltó szoftvertámogatás egészíti ki: a gyártó honlapjáról a zéró mennyiségű alkalmazás mellett a horribilisan lassú letöltési idők iránt különösen türelmes felhasználó akár a kissé kiforratlannak tűnő meghajtóprogramokat is megszerezheti. Összegzésképpen megállapítható, hogy finoman szólva az Avance Logic chipek egyike sem pályázhat a XXI. század legjobb audio-célhardvere címre, sőt, még a legjobbnak mondható ALS 4000-re épülő gyártmányok láttán is tanácsos sikoltozva menekülni az azt megvásárlásra javasló eladó közeléből.

CREATIVE – EGY ÉVTIZED A CSÚCSON

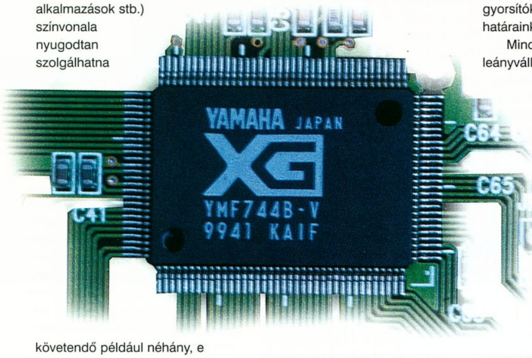
1998-ban egy pillanatra már-már úgy tűnt, hogy a technológiai áttörés eredményeit elsőként felhasználó cégek valósággal elsöprik az ekkorra már meglehetősen avíttnak tűnő SoundBlaster 16, AWE32/64 trióhoz végsőkig ragaszkodó Creative hadállásait. A pozícionált 3D audio jelentőségét csak meglehetősen későn felismerő kelet-ázsiai cég azonban váratlanul felriadva tétlen szendergéséből ez úttal is képes volt meglepetést szerezni vetélytársainak. Bár a Creative fejlesztő mérnökei által elvesztegetett időt már nem lehetett pótolni, az Ensoniq megvásárlásával a cégnek mégis sikerült hozzájutnia számos olyan, a PCI csatolósínes hangkártyákkal kapcsolatos szabadalomhoz, amelyek révén a sereghajtók közül újra egyenesen a csúcsra katapultálta magát. A sikert bebiztosítandó az óriásvállalat egyúttal a high-end piac egyik koronázatlan királyának számító EAX Labset is bekebelezte, hogy aztán annak EMU lapkájára alapozva előálljon a piacon gyorsan vezető szerepre szert tevő SoundBlaster Live! termékcsaládjával.

Természetesen a Creative jelenlegi kedvező pozíciója

III. számú táblázat – Creative audio chipek

Gyártói honlap	Http://www.creative.com			Http://www.sblive.com	
Audio chip	ES 1371	ES 1373	ES 1370	CT 5500	EMU10K1 (CT 1297)
Hangkártyák	Ensoniq PCI	SoundBlaster PCI 16	SoundBlaster PCI 64	SoundBlaster PCI 128	SoundBlaster 512, 1024, Live!, Live! Value, Live! X-Gamer, Live! MP3+, Live! Platinum
Csatolósín	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
FM/hullámttábla (WT) szintézis	Integrált, 32 SW hang	Integrált	Integrált, 64 SW hang	Integrált, 128 SW hang	Integrált, 64 HW hang, max. 1024 SW hang
DLS támogatás	Igen	Igen	Igen	Igen	Igen
Pozícionált 3D audio technológia	Speciális	Speciális	Speciális	Speciális	Speciális
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1	2, 2.1	2, 2.1, 4, 4.1	2, 2.1, 4*, 4.1*	2, 2.1, 4, 4.1, 5.1*
Pozícionált 3D audio API támogatás	Microsoft DirectSound3D	Creative EAX, Microsoft DirectSound3D	Creative EAX, Microsoft DirectSound3D	Creative EAX, Microsoft DirectSound3D	Creative EAX, Microsoft DirectSound3D
Operációs rendszer támogatás	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT
Digitális kimenet	-	-	-	-	Igen*
Társkártya	-	-	-	-	Igen**
Egyéb szolgáltatások	-	-	-	-	DSP egység
Gyártói szoftvertámogatás	Jó	Jó	Jó	Jó	Kiváló
Megjegyzés	-	-	-	* a Vibra modellek kivételével	* a Live! Value modell kivételével ** a Live! És Live! Platinum modelleknél

korántsem csupán a sikeres akvizícióknak köszönhető: az SB Live!-okhoz adott gyártói támogatás (meghajtóprogramok, alkalmazások stb.) színvonala nyugodtan szolgálhatna

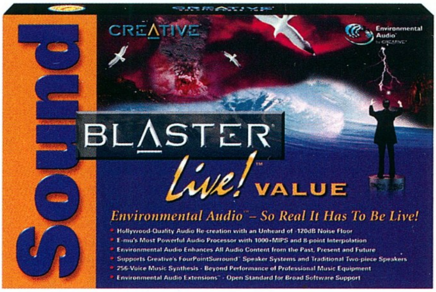


követendő például néhány, e téren közel sem ennyire jeleskedő cég (Avance Logic, ESS, S3) számára. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a kelet-ázsiai cég mérnökei energiájuk java részét láthatólag az EMU10K1 chipekre épülő hangkártyák szoftverhátterének tökéletesítésre fordítják, ennélfogva a vállalat egyéb gyártmányainak (ld. III. számú táblázat) jóval kevesebb figyelmet szentelnek. Ennek ellenére a Creative olcsóbb termékei sem mondhatók kifejezetten rossz vételnek, hiszen a fokozottan kerülendő Ensoniq PCI kivételével a Microsoft DirectSound3D-n túl valamennyi modell támogatja a mára de facto standarddá vált EAX API-t. Ráadásul a SoundBlaster 64-től kezdve a második audio-kimenet is alaptartozéknak számít, így eme típusok nagyszerű társává válhatnak bármely 4, vagy 4.1 kiszerelésű hangszórórendszernek. Mindazonáltal szerény véleményem szerint, ha valaki a SoundBlaster család mellett teszi le voksát, mindenképpen fontolja meg a Live! megvásárlásához szükséges alig párezer forintos többletberuházást, ti. már a legolcsóbbnak számító Value modell által nyújtott szolgáltatások mennyisége és minősége is sokszorosan felülmúlja a sorban következő SB 128 PCI hasonló mutatóit. Az X-Gamer, MP3+ típusoknak már az elnevezése is jól jelzi a megcélzott felhasználói réteget, a jelenlegi termékskála csúcsának számító, digitális, MIDI, MiniDisc stb. be- és kimenetek valóságos kis arzenáljával felszerelt Live! Platinum pedig az amatőr zenészek számára jelenthet megkerülhetetlen választást.

CRYSTAL SEMICONDUCTOR – AZ IPARÁG ISMERETLEN BAJNOKA

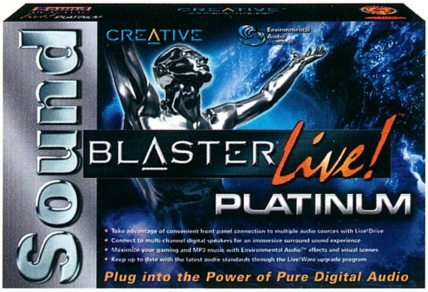
Egyáltalán, emlékszik még valaki a Cirrus Logicra, amely alig néhány éve még az S3 egyetlen komoly vetélytársának számított a videóvezérlők piacán? Pedig a cég CL54xx típusjelű lapkákkal szerelt grafikus kártyái világszerte közel hasonló számban találtak gazdára, mint a „legendás" S3 Trio sorozatra épülő termékek. Valamely rejtélyes és számomra megmagyarázhatatlan okból kifolyólag kis hazánk valahogy megmenekült a Cirrus Logic chipek megszámlálhatatlan sokaságú hadától, sőt a „Virge-killer" Laguna3D integrált 2D/3D gyorsítók inváziója is elkerülte határainkat.

Mindez ideig a CL leányvállalataként működő Crystal Semiconductor által gyártott audiolapkák is hasonló sorsra jutottak: alig néhány szerencsés túlélő bírt elvergődni a magyarországi boltokig, hogy aztán az „Soundblaster Pro kompatibilis" no name kártyákkal azonos tömegsírban végezze. Pedig az első, egy chipbe integrált hullámtábla szintetizátort és ugyancsak az első, PCI csatolósínre illeszkedő hangkártyát megalkotó cég termékskálája (ld. IV. számú táblázat) okkal formálhatna jogot a hazai vásárlóközönség megkülönböztetett figyelmére is, hiszen a Crystal audiolapkái kezdve a "low-end" CS 4614-től a jelenleg legfejlettebbnek számító CS 4630-ig egységesen magas technológiai színvonalat képviselnek. Sajátos módon valamennyi Crystal chip tartalmaz külön DSP egységet, ami napjaink legerőteljesebb audio célhardvereivé teszi őket a PC-s piaci szegmensben: már a CS 4614 255 MIPS-es (!) teljesítménye többszörösen meghaladja az e téren egyesek által etalonként számon tartott EMU10K1 (ld. SB Live!) 100 MIPS-es szintjét, és akkor még nem is



V. számú táblázat – ESS audio chipek

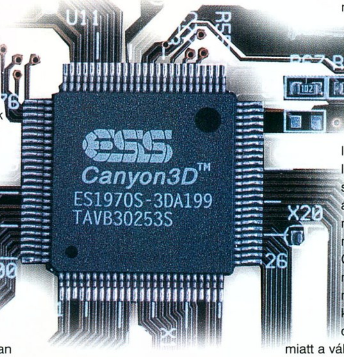
Gyártói honlap	http://www.ess.com				
Audio chip	ES1868, 1869, 1878 1879	Maestro 1	Maestro 2 (E, EM)	Solo 1 (E) (ES1938, 1946)	Canyon 3D (ES1978S)
Hangkártyák	Számos OEM gyártmány				Diamond MonsterSound MX400, FIC Melody Hi-Five, Terratec SoundSystem DMX
Csatolósín	ISA	PCI	PCI	PCI	PCI
FM/hullámttábla (WT) szintézis	Integrált FM, opcionális WT	Integrált, 64 HW hang	Integrált, 64 HW hang	64 SW hang	Integrált
DLS támogatás	-	?	?	?	Igen
Pozícionált 3D audio technológia	-	Részleges HRTF (Q3D)	Teljes HRTF (Sensaura MultiDrive és MacroFX 3D)	-	Teljes HRTF (Sensaura MultiDrive és MacroFX 3D)
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1	2, 2.1	2, 2.1, 4*, 4.1*	2, 2.1	2, 2.1, 4, 4.1, 5.1*
Pozícionált 3D audio API támogatás	-	Microsoft DirectSound3D	Microsoft DirectSound3D	-	Aureal A3D, Creative EAX, Microsoft DirectSound3D
Operációs rendszer támogatás	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT
Digitális kimenet	-	-	Igen**	-	Igen*
Társkártya	ESS 692 hullámtábla szintetizátor	-	-	-	Igen*
Egyéb szolgáltatások	-	-	Integrált modem***	-	Hardveres CD-Audio, WAW és MP3 kódolás-dekódolás
Gyártói szoftvertámogatás	Elégséges	Közepes	Közepes	Elégséges	Közepes
Megjegyzés	-	-	* csak bizonyos modelleknél ** csak a Maestro 2E és EM alapú modelleknél *** csak a Maestro 2EM alapú modelleknél	-	* csak bizonyos modelleknél



szóltunk CS 4630 455 MIPS-éről… Ennek megfelelően a Crystal lapkái minimális processzorterhelés mellett könnyedén birkóznak meg nemcsak a 3D pozícionált audio, hanem a hardveres Dolby Digital AC-3 dekódolás jelentette kihívással is. Játékos lelkületű egyéneknek API preferenciától (A3D vagy EAX) függően erősen javasolt a CS 4614 vagy a 4630 alapú hangkártya mielőbbi beszerzése, míg a kedvező ár/teljesítmény arányú házimozi rendszert kiépíteni szándékozó felhasználók bátran invesztáljanak a CS 4610/11 vagy a 4622/24 chipekre épülő gyártmányok valamelyikébe.

ESS – A SZAKADÉK SZÉLÉN

”Nemcsak győzni, a győzelmet kihasználni is tudni kell” – adják tovább az ókori aforizmát a stratégák évszázadok óta az ifjabb nemzedéknek. Úgy tűnik, a kaliforniai Fremontban székelő ESS döntéshozói fennállásuk kezdete óta képtelenek megszívlelni eme alapvető tanulságot: habár audio chipjeik (ld. V. számú táblázat) újabb és újabb generációi megjelenésük időpontjában rendre a technológiai élvonalat képviselik, időleges helyzeti előnyüket ez ideig képtelenek voltak üzleti téren is realizálni. Ennek oka elsősorban a messze átlagon aluli színvonalú marketingtevékenységben és gyártói támogatásban keresendő: az amerikai cég e téren talán csak a hasonló problémákkal küszködő Avance Logicban és S3-ban talál méltó ”vetélytársra”. Az egykoron szép reményekre feljogosító Canyon3D lapka fokozatos eljelentéktelenedése tipikus példáját szolgáltatja az ESS ügyetlenségének, hiszen a vállalat sorozatos balfogásaira volt szükség ahhoz, hogy az új termék elveszítse a piaci háborúságot a nálánál lényegesen fejletlenebb Vortex 2 és EMU10K1 chipekkel szemben. A viszonylagos sikertelenség egyik összetevője kétségkívül a hangkártya-gyártók csekély érdeklődése volt, ti.



kezdetben az elsősorban OEM-ként jegyzett tajvani FIC-en túl csak a német illetőségű Terratec ”csapott le” a Canyon3D jelentette lehetőségre. Időközben ugyan az S3-mal fuzionált Diamond is megjelent a maga ”térbeli szakadékával”, ám mint azt az Aureal és az MX300 esete is jól példázza, ebből a helyzetből elsősorban a végleges terméket előállító cég húz komolyabb anyagi hasznot, a lapkát ténylegesen is kifejlesztő vállalat általában kénytelen beérni a képzeletbeli torta legkisebb szeletével.

Akár sajnálni is lehetne a NASDAQ részvénypiacon évek óta csak vergődő ESS-t, ha üzleti partnerei nem játszották el volna vele ugyanezt a játékot a Maestro és Solo chipek kapcsán is: úgy tűnik, a fremontiak nem hajlandóak tanulni múltbeli hibáikból. Mindazonáltal az amerikai cég legnagyobb ellensége birtokon belül keresendő, mivel az ESS lapkák reputációjának legtöbbet éppen saját szoftverfejlesztő részlege ártott és árt. Hiszen mivel is lehetne magyarázható, hogy a Canyon3D referencia meghajtóprogramjai ’99 második fele óta nem kerültek frissítésre? Az új driverek elmaradása miatt a vállalat mind a mai napig adós az előzetesen megígért, megbízható A3D támogatással az új chip számos hívét – köztük jómagamat is – igencsak elkeserítve. Ti. hiába a Sensaura technológia a piacon jelenleg egyik legjobbnak számító implementációja, ha a beváltatlan ígéretek alapjaiban rendítik meg az ESS-be vetett bizalmat…

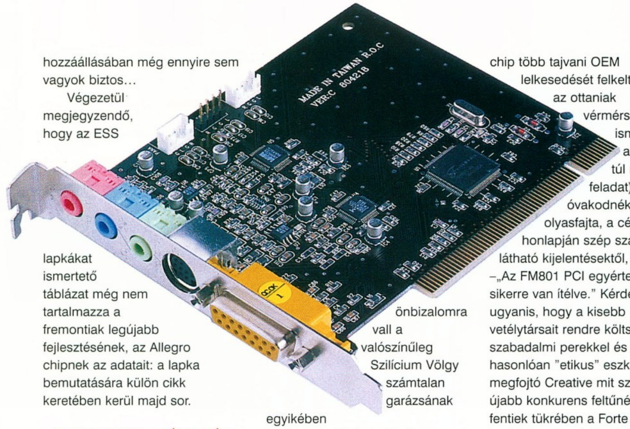
Természetesen az objektív összegzés végén továbbra is csak azt mondhatom, hogy mind a Maestro 2, mind a Canyon3D alapú hangkártyák még ilyen kiforratlan állapotban is messzemenően megérik a beléjük fektetett pénzt, azt azonban csak remélni merem, hogy a közeljövőben gyökeres változás áll be a gyártói támogatás terén… Addig is a meghajtóprogramok szempontjából az egyetlen reményt a hangkártya-gyártók jelentik: a Diamond és a Terratec talán valamivel több figyelmet fordítanak majd felhasználóikra, mint a ”kissé” tehetetlennek tűnő ESS. Sajnos a FIC pozitív

IV. számú táblázat – Crystal audio chipek

Gyártói honlap	http://www.crystal.com			
Audio chip	CS 4610/11	CS 4614	CS 4622/24	CS 4630
Hangkártyák	Számos OEM gyártmány			
Csatolósín	PCI	PCI	PCI	PCI
FM/hullámttábla (WT) szintézis	Integrált	Integrált, 64 HW hang	Integrált, 64 HW hang	Integrált, elméletileg végtelen számú hang (memóriafüggő)
DLS támogatás	Igen	?	?	Igen
Pozícionált 3D audio technológia	Részleges HRTF	Részleges HRTF	Részleges HRTF	Teljes HRTF (Sensaura MultiDrive és MacroFX 3D)
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1, 4, 4.1, 5.1	2, 2.1, 4*, 4.1*	2, 2.1, 4, 4.1, 5.1	2, 2.1, 4, 4.1, 5.1
Pozícionált 3D audio API támogatás	Microsoft DirectSound3D	Aureal A3D*, Microsoft DirectSound3D	Microsoft DirectSound3D	Creative EAX, Microsoft DirectSound3D
Operációs rendszer támogatás	Microsoft Windows 95/98	Microsoft DOS, Windows 95/98/2000	Microsoft DOS, Windows 95/98/2000	Microsoft DOS, Windows 98/2000
Digitális kimenet	Igen*	-	Igen*	Igen*
Társkártya	-	-	-	-
Egyéb szolgáltatások	DSP egység, Hardveres Dolby Digital AC-3 és Dolby Pro Logic dekódolás, Hardveres MPEG-2 audio dekódolás**	DSP egység	DSP egység, Hardveres Dolby Digital AC-3 dekódolás*, Másodlagos interfész a "multi-channel" és "digital docking" funkciók támogatása érdekében	DSP egység
Gyártói szoftvertámogatás	Jó	Jó	Jó	Jó
Megjegyzés	* csak bizonyos modelleknél ** csak a CS 4610 alapú modelleknél	* csak a CS 4610A alapú modelleknél	* csak bizonyos modelleknél ** csak a CS 4622 alapú modelleknél	* csak bizonyos modelleknél

II. számú táblázat – Avance Logic audio chipek

Gyártói honlap	http://www.realtek.com.tw		
Audio chip	ALS 007	ALS 100	ALS 100+
Hangkártyák	Számos OEM gyártmány		
Csatolósín	ISA	ISA	ISA
FM/hullámttábla (WT) szintézis	Opcionális	Opcionális	Opcionális
DLS támogatás	-	-	-
Pozícionált 3D audio technológia	-	-	-
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1	2, 2.1	2, 2.1
Pozícionált 3D audio API támogatás	-	-	-
Operációs rendszer támogatás	Microsoft DOS, Windows 3.1/95/98/NT, OS/2 Warp	Microsoft DOS, Windows 3.1/95/98/NT, OS/2 Warp	Microsoft DOS, Windows 3.1/95/98/NT, OS/2 Warp
Digitális kimenet	-	-	-
Társkártya	Yamaha OPL3 FM és OPL 4 WT	Yamaha OPL3 FM és OPL 4 WT	Yamaha OPL3 FM és OPL 4 WT
Egyéb szolgáltatások	-	-	-
Gyártói szoftvertámogatás	Elégséges	Elégséges	Elégséges
Megjegyzés	-	-	-



hozzáállásában még ennyire sem vagyok biztos...

Végezetül megjegyzendő, hogy az ESS lapkákat ismertető táblázat még nem tartalmazza a fremontiak legújabb fejlesztésének, az Allegro chipnek az adatait: a lapka bemutatására külön cikk keretében kerül majd sor.

FORTE MEDIA – BÁTRAKÉ A SZERENCSE?

"A nagyhal megeszi a kishalat" – mondotta a rosszindulatú felforgató jellegű tevékenységéről elhíresült orosz forradalmár valószínűleg rémálmaiban sem gondolva arra, hogy eredeti szövegkörnyezetéből kiragadott állítását a PC Guru egyik elvetemült munkatársa majdan saját mondanivalójának alátámasztására használja fel. Sőt, még ki is egészíti ama kitétellel, hogy – "...ha lenyelni nem tudja, legalábbis széttépi (ld. még a „A Creative lenyomja az Aurealt" című szappanoperában)." Nos igen, a kevéssé tőkeerős, független fejlesztőcégeket a nagyok általi felvásárlás-beolvasztás-megszüntetés veszélye szinte az Apokalipszis Három Lovasaként fenyegeti. Ennek megfelelően nem kevés önbizalomra vall a valószínűleg Szilícium Völgy számtalan garázsának egyikében tevékenykedő Forte Media az irányú elhatározása, hogy váratlanul önálló tervezésű audio chippel lepi meg a mit sem sejtő világot. Első próbálkozáshoz képest az FM 801 PCI lapka meglepően jóra sikeredett, egyetlen komolyabb hiányosságának talán csak a hardveres hullámtábla szintézis hiánya róható fel. Ezt azonban a Q3D technológia révén támogatott audio API-k rendkívül magas száma és a Dolby Digital AC-3 reprodukálásra nagyszerűen alkalmas hatcsatornás hang bőségesen ellensúlyozza. Habár a chip több tajvani OEM lelkesedését felkeltette (ami az ottaniak vérmérsékletének ismeretében azért nem túl nehéz feladat), mégis óvakodnék az olyasfajta, a cég honlapján szép számmal látható kijelentésektől, hogy –„Az FM801 PCI egyértelműen sikerre van ítélve." Kérdéses ugyanis, hogy a kisebb vetélytársait rendre költséges szabadalmi perekkel és hasonlóan "etikus" eszközökkel megfojtó Creative mit szól majd az újabb konkurens feltűnéséhez... A fentiek tükrében a Forte Media lapkájában fantáziát látó felhasználókat ez úton buzdítom fokozott sietségre, ti. egyes multik kielégíthetetlen étvágyát ismerve egyáltalán nem biztos, hogy az audiochipek piacának legfrissebb üdvöskéjét a legközelebbi internetes utazás során is életben találják...

VII. számú táblázat – S3 audio chipek	
Gyártói honlap	http://www.s3.com
Audio chip	S3 SonicVibes
Hangkártyák	Számos OEM gyártmány
Csatolósín	PCI
FM/hullámttábla (WT) szintézis	Integrált, 32 SW hang
DLS támogatás	Igen
Pozícionált 3D audio technológia	Részleges HRTF
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1
Pozícionált 3D audio API támogatás	Microsoft DirectSound3D
Operációs rendszer támogatás	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT
Digitális kimenet	-
Társkártya	-
Egyéb szolgáltatások	-
Gyártói szoftvertámogatás	Nincs
Megjegyzés	-

OPTI ÉS SIS – GENGSZTEREK KLUBJA

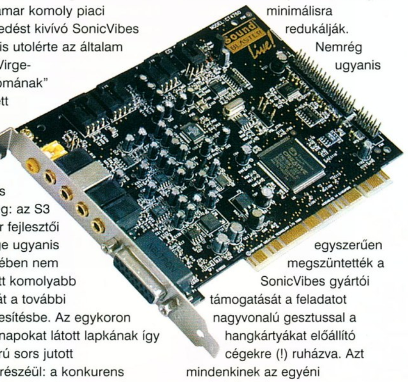
A Creative váratlan sikereit megirigyelve a 90-es évek első felében számos tajvani cég döntött úgy, hogy belevág az extraprofittal kecsegtető audiolapka-gyártásba. Az ekkor még igencsak formálódóban lévő PC-s piacon ez idő tájt még nem feltétlenül szükségeltettek dollármilliók az induláshoz, így elsősorban azok a vállalatok indulhattak harcba a győzelem reményében, amelyek rendelkeztek a szükséges technológiai ismeretekkel. Úgy tűnt, hogy a hírnevüket a 486-os korszakban alaplapi chipseteikkel megalapozó Optinál és Silicon Integrated Systemsnél minden adott a Creative fémjelezte új irányvonal adaptációjához, hiszen eme cégek kétségkívül megfelelő mennyiségű tapasztalatot halmoztak fel a fejlesztés és gyártás terén.

Ehhez képest azok a termékek, amelyekkel a két ismert vállalat audiolapka címen előállt, a legnagyobb jóindulattal sem nevezhetők mérföldkőnek az iparág történetében, sőt, gyakran a minimális elvárásokat sem voltak képes teljesíteni. Ennek ellenére az Optival és SIS-szel baráti viszonyban lévő tajvani OEM-ek eléggé gátlástalanul nem átallották a felhasználókra zúdítani az ezekkel a chipekkel szerelt hangkártyák özönét, amelyek közül elsősorban az Opti 82C9xx és 92C9xx lapkákra épülő termékek tettek szert soha nem halványuló negatív dicsőségre. Érthető módon ilyesfajta hozzáállással a két vállalat a milliós eladások ellenére sem tudott komolyabb pozíciókat kiépíteni magának az audio lapkák piacán, sőt, a PCI csatolósínes hangkártyák hajnala – a vásárlóközönség nem kis szerencséjére – már nélkülük virradt fel. A SIS fokozatosan felhagyott az audiochipek gyártásával, figyelmét immár kizárólag az összetett alaplapi lapkakészletek felé fordította, az időközben beágyazott rendszerek és PCI-bridge-ek fejlesztésére áttért Opti pedig 1997-ben eladta erre szakosodott részlegét a Creative-nak. Az új tulajdonos által létrehozott cég, az Ectiva rövid fennállás után 2000 első hónapjaiban megszűnt létezni, így a még mindig forgalomban lévő Opti chipek gyártói támogatása is lényegében a nullára redukálódott. Azoknak a felhasználótársaimnak, akiknek PC-jében a sors kegyetlen játéka folytán mind a mai napig ilyen lapkákra épülő ISA buszos hangkártya rejtőzik, csak egyetlen jó tanácsom lehet: seek and destroy!

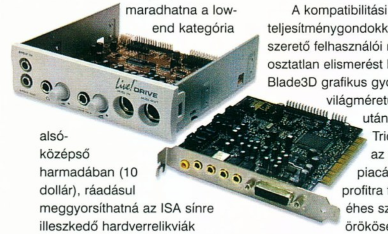
S3 – A TITOKZATOS VIRGE SZINDRÓMA

A fentiekben már többször is említett Cirrus Logichoz hasonlóan az ugyancsak elsősorban grafikus kártyáiról híres S3 is megpróbálkozott önálló tervezésű, új generációs audiochip létrehozásával. Az

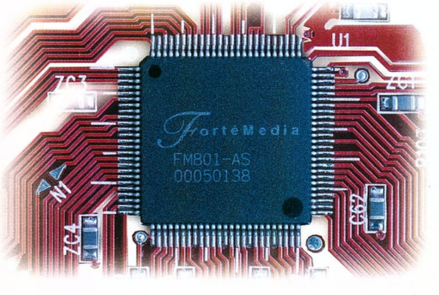
1997-ben megjelent SonicVibes lapka meglehetősen sikeresen kezdte szereplését, hiszen számos ismert gyártó választotta hangkártyájának alapjául. Azonban az önmagának csakhamar komoly piaci részesedést kivívó SonicVibes chipet is utolérte az általam csak „Virge-szindrómának" nevezett különös jelenség: az S3 hardver fejlesztői részlege ugyanis lényegében nem fektetett komolyabb energiát a további tökéletesítésbe. Az egykoron szebb napokat látott lapkának így szomorú sors jutott osztályrészéül: a konkurens termékek már 1998 folyamán lényegesen meghaladták technológiai színvonalát, 1999-ben pedig egyenesen sárba tiporták azt.



Érdekesség, hogy mindezek ellenére – a Virge-höz hasonlóan – az S3 továbbra sem készül a finoman szólva is középszerű SonicVibes chip nyugdíjazására, sőt, annak jelenlegi tudásához mérten irreálisan magas árazását is fenntartja. Ez annál is inkább érthetetlen, hiszen ha az S3 képes volt negyedik generációs 2D/3D grafikus gyorsítóit a nagyok közül legolcsóbban piacra dobni (gondoljon csak mindenki a Savage4 lapkák 20 dollárt alig meghaladó árára!), akkor vajon miért nem cselekszi ugyanezt a SonicVibes termékcsalád esetében? Tudniillik véleményem szerint megfelelő mértékű árcsökkentést követően a lapka továbbra is versenyképes maradhatna a low-end kategória alsó-középső harmadában (10 dollár), ráadásul meggyorsíthatná az ISA sínre illeszkedő hardverrelikviák végleges eltűnését. Mindazonáltal lassan csak a különböző operációs rendszerek iránt tanúsított nagyfokú toleranciája az egyedüli tényező, amely még indokolja eme sokat látott veterán életben tartását, igaz, az S3 szoftverfejlesztői e téren is mindent megtesznek, hogy a szerencsétlen chip túlélési esélyeit minimálisra redukálják. Nemrég ugyanis egyszerűen megszüntették a SonicVibes gyártói támogatását a feladatot nagyvonalú gesztussal a hangkártyákat előállító cégekre (!) ruházva. Azt mindenkinek az egyéni fantáziájára bízom, hogy a rendkívül hálás tajvani OEM-ek milyen minőségű meghajtóprogramokkal fognak a felhasználóknak kedveskedni… ha fognak egyáltalán.



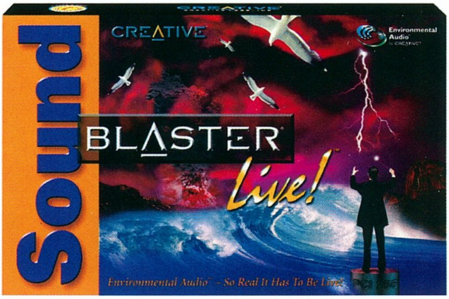
I. számú táblázat – Aureal audio chipsetek			
Gyártói honlap	http://www.aureal.com		
Audio chip	Vortex 1	Vortex Advantage	Vortex 2
Hangkártyák	Aztech PCI 338, Diamond Sonic Impact S90 ill. MonsterSound M 80 és MX 200, Skywell Magic 3D, Terratec Xlerate, Turtle Beach Montego A3D, Xitel Storm 3D és VX, további OEM gyártmányok	Aureal SQ1500, I/Omagic MagicWave V1, további OEM gyártmányok	Aureal SQ2500, Aztech PCI 576, Diamond MonsterSound MX300, I/Omagic MagicWave V2, Terratec Xlerate Pro, Turtle Beach Montego A3D 2, Xitel Storm Platinum, további OEM gyártmányok
Csatolósín	PCI	PCI	PCI
FM/hullámttábla (WT) szintézis	Integrált	Integrált, 64 HW, 512 SW hang	Integrált, 64 HW, 512 SW hang
DLS támogatás	?	Igen	Igen
Pozícionált 3D audio technológia	Részleges HRTF	Részleges HRTF	Részleges HRTF
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1	2, 2.1, 4*, 4.1*, 5.1*	2, 2.1, 4*, 4.1*, 5.1*
Pozícionált 3D audio API támogatás	Aureal A3D, Creative EAX, Microsoft DirectSound3D	Aureal A3D, Creative EAX, Microsoft DirectSound3D	Aureal A3D, Creative EAX, Microsoft DirectSound3D
Operációs rendszer támogatás	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT
Digitális kimenet	Igen*	Igen*	Igen*
Társkártya	Igen*	Igen*	Igen*
Egyéb szolgáltatások	-	-	-
Gyártói szoftvertámogatás	Jó	Kiváló	Kiváló
Megjegyzés	* csak bizonyos modelleknél	* csak bizonyos modelleknél	* csak bizonyos modelleknél



TRIDENT – BEVEZETÉS A 4. DIMENZIÓ REJTELMEIBE

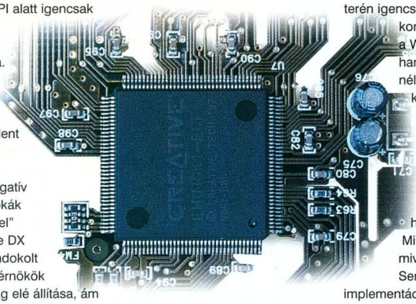
A kompatibilitási és teljesítménygondokkal küszködni szerető felhasználói réteg körében osztatlan elismerést kiváltó Blade3D grafikus gyorsító világméretű "sikere" után a tajvani Trident ezúttal az audiochipek piacára vetette profitra folytonosan éhes szemeit. Az örökösen magas fordulatszámon pörgő távol-keleti fejlesztők élettartamát jelentősen lerövidítő fejlesztés eredményeképpen létrejött 4DWave DX lapkától neve alapján a kissé megtévedt vásárló valamilyen, nagyszerűségével a multidimenziók emberfeletti képességekkel rendelkező vándorait is sokkoló hangzást hajlamos várni. Sajnos a chip valójában a „hagyományos", három dimenzióra korlátozott érzékelés határait sem feszíti a végsőkig, a csekély képességek börtönében vergődő emberi lét lehetőségein felülemelkedő pándimenzionális szuperlények számára pedig valószínűleg még ennél is kevesebb élvezetet nyújt.

Már-már úgy tűnt, hogy a negyedik dimenzió, a szférák zenéjének hallgatása megmarad az angyalok, ördögök és persze a fehéregerek egyik utolsó kiváltságának, amikor is váratlanul



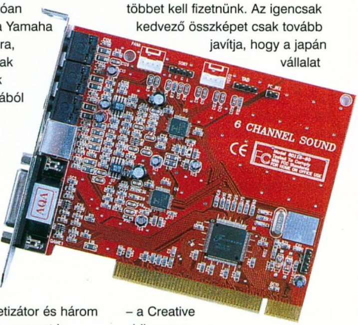
VIII. számú táblázat – Trident audio chipek		
Gyártói honlap	http://www.tridentmicro.com	
Audio chip	4Dwave DX	4DWave NX
Hangkártyák	Számos OEM gyártmány	
Csatolósín	PCI	PCI
FM/hullámttábla (WT) szintézis	Integrált, 64 HW hang, max. 1024 SW hang	Integrált, 64 HW hang, max. 1024 SW hang
DLS támogatás	Igen	Igen
Pozícionált 3D audio technológia	Részleges HRTF	Részleges HRTF
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1	2, 2.1, 4, 4.1
Pozícionált 3D audio API támogatás	Microsoft DirectSound3D	Aureal A3D, Creative EAX, Microsoft DirectSound3D
Operációs rendszer támogatás	Microsoft DOS, Windows 95/98	Microsoft DOS, Windows 95/98
Digitális kimenet	-	Igen*
Társkártya	-	-
Egyéb szolgáltatások	-	-
Gyártói szoftvertámogatás	Közepes	Közepes
Megjegyzés	-	* csak bizonyos modelleknél

kezeim közé került egy, a fenti lapka fejlettebb verziójára, a 4DWave NX-re épülő hangkártya. Bár az általa előállított pozícionált 3D audio hatások hallatán továbbra sem támadt fel bennem a vágy drága pénzen vett SB Live!-om vad átkozódások közepette történő megtaposására, mind A3D és EAX, mind Directsound3D API alatt igencsak minőségi hangzásnak lehettem fültanúja. A történések hatására kissé átértékeltem magamban a Trident audiochipekről alkotott, ez ideig meglehetősen negatív képet: az ALS lapkák "nagyszerűségével" vetekedő 4DWave DX kapcsán ugyan indokolt lenne a tajvani mérnökök rögtönítélő bíróság elé állítása, ám az NX modellt enyhítő körülményként vagyok kénytelen figyelembe venni. Ítélet: a vádlottakat termékeik további tökéletesítésre kötelezem, addig is a felhasználókat a 4Wave DX alapú hangkártyák vásárlásától eltiltom. Az NX chipet használó termékek forgalmazását további intézkedésig feltételesen engedélyezem, sőt, a kedvező ár/teljesítmény arány következtében talán kissé bátorítom is...



YAMAHA – MADE IN JAPAN

A MIDI felhasználói berkekben mind a mai napig utolérhetetlen népszerűségnek örvendő Yamaha professzionális szintetizátorai mellett természetesen az audio chipek fejlesztésére is fokozott figyelmet fordít. Érdekes módon a japán cég az audiotechnikai ipar egyéb területeitől eltérően az audiolapkák esetében korántsem a high-end piaci szegmenst célozta meg: az YM 724, ismertebb nevén WaveForce chip jóval inkább az átlagfelhasználó igényeit igyekszik kielégíteni. Bár a kedvező ár/teljesítmény arány kialakítása láthatóan elsődleges volt a Yamaha mérnökei számára, mégsem maradtak teljesen hűtlenek csúcstechnológiából táplálkozó gyökereikhez.

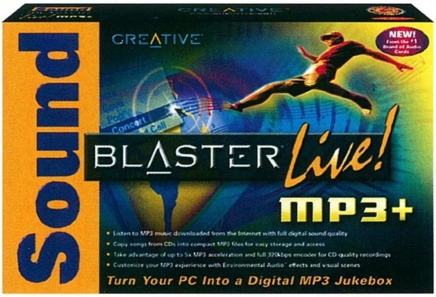


Az YM 724 - amelyet sokkal inkább nevezhetnénk lapkakészletnek mintsem lapkának - ti. egyedülálló módón két szintetizátor és három multi-effektus processzort is tartalmaz, a hangzás minősége terén igencsak feladja a leckét a konkurenciának. Sajnos a WaveForce alapú hangkártyák kivétel nélkül nélkülözni kénytelenek a második audio-kimenetet, így kizárólag csak 2, vagy 2.1-es kiszerelésű hangszóró-rendszerekkel használhatók. Mindezért igen nagy kár, mivel a Yamaha Sensaura3D implementációja már két hangszórón közel olyan minőséget produkál, mint az ESS Canyon3D 4 hangszórón, így könnyedén elképzelhető, hogy az YMF 724 mire is lenne képes a második audio-kimenet megléte esetén. A fenti kisebb hiányosságért azonban a chip hihetetlenül alacsony ára bőségesen kárpótol minket: a DS-1-re épülő hangkártyák már jóval háromezer forint alatti áron is megtalálhatók az üzletekben, igaz, a digitális csatlakozót is tartalmazó modellekért már jóval többet kell fizetnünk. Az igencsak kedvező összképet csak tovább javítja, hogy a japán vállalat – a Creative sblive.com kezdeményezéséhez hasonlóan – önálló honlapot indított a Waveforce tulajok számára, ahol valamennyi kapcsolódó hír, meghajtó program és alkalmazás megtalálható.

ÖSSZESÍTÉS – AZ OLVASÓI TERROR MEGHOZZA EREDMÉNYÉT

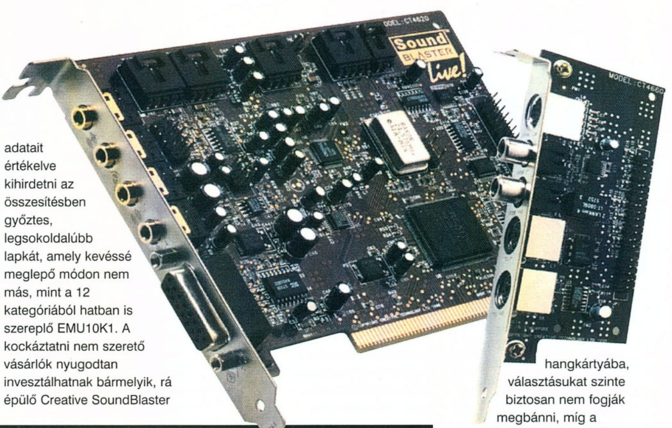
Az egyes témák iránt fokozott érdeklődést tanúsító olvasóink folytonosan olyasfajta levelekkel bombáznak, amelyben arra kérnek, hogy egyértelműen foglaljak állást valamelyik termék mellett, vagy ellenében. Bár általában nem vagyok híve az egyes gyártmányok valamelyik másik rovására történő előnyben részesítésének, ezúttal – engedelmeskedve az olvasói nyomásnak – megpróbálok mind

IX. számú táblázat – Yamaha audio chipek		
Gyártói honlap	http://www.yamaha.com	http://www.waveforce.com
Audio chip	YMF 719	YMF 724 (DS-1)
Hangkártyák	Számos OEM gyártmány	Aopen AW724, Yamaha Waveforce 192 XG/Digital, számos OEM gyártmány
Csatolósín	ISA	PCI
FM/hullámttábla (WT) szintézis	128 SW hang (Yamaha XG technológia)	64 HW, 128 SW hang (Yamaha XG technológia)
DLS támogatás	-	?
Pozícionált 3D audio technológia	-	Teljes HRTF (Sensaura MultiDrive és MacroFX 3D)
Támogatott hangszórórendszerek	2, 2.1	2, 2.1
Pozícionált 3D audio API támogatás	-	Aureal A3D, Creative EAX, Microsoft DirectSound3D
Operációs rendszer támogatás	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT	Microsoft DOS, Windows 95/98/NT
Digitális kimenet	-	Igen*
Társkártya	-	Igen*
Egyéb szolgáltatások	-	-
Gyártói szoftvertámogatás	Közepes	Jó
Megjegyzés	-	* csak bizonyos modelleknél



az átlagfelhasználók és a játékosok, mind az amatőr zenészek és a házimozi-rajongók számára tanácsokat adni a javasolt audiochipek mellett az ajánlott hangkártyákat is feltüntetve. Azt azonban már a kezdetek kezdetén fontosnak tartom leszögezni, hogy az alant található táblázat adatai kizárólag a cikkíró személyes preferenciáit tükrözik, ennélfogva az igényeiknek nem megfelelő megoldást választó felhasználók kérem a jövőben is kíméljék meg utólagos kirohanásaiktól amúgy is labilis személyiségemet.

Végezetül már csak egyetlen feladatom maradt: a táblázat adatait értékelve kihirdetni az összesítésben győztes, legsokoldalúbb lapkát, amely kevéssé meglepő módon nem más, mint a 12 kategóriából hatban is szereplő EMU10K1. A kockáztatni nem szerető vásárlók nyugodtan invesztálhatnak bármelyik, rá épülő Creative SoundBlaster hangkártyába, választásukat szinte biztosan nem fogják megbánni, míg a kísérletezőbb kedvűek megpróbálkozhatnak a táblázatban szereplő további modellek egyikével.



Joshua

P.S.: Kevéssel lapzárta előtt érkezett a hír, hogy a legutolsó, katasztrofális pénzügyi év adatainak közzététele után az Aureal ténylegesen is csődeljárást kért maga ellen: a Vortex chip alapú hangkártyákba való esetleges beruházási szándékokat ennek fényében kéretik átértékelni…

X. számú táblázat – Javasolt audio chipek és hangkártyák

	Általános célú felhasználás	Játékok	Amatőr zenészkedés	Házimozi
Low-end megoldás	CS 4614 (OEM gyártmányok	CS 4614 (OEM gyártmányok)	YMF 724 (Yamaha Waveforce 192 Digital)	FM801 (OEM gyártmányok)
	ES 1371 (Creative SoundBlaster 64)	ES 1371 (Creative SoundBlaster 64)		
	Maestro 2 (OEM gyártmányok)	Maestro 2 (OEM gyártmányok)		
	YMF 724 (Yamaha Waveforce 192 XG)	YMF 724 (Yamaha Waveforce 192 XG)		
Middle-end megoldás	CS 4630 (OEM gyártmányok)	CS 4630 (OEM gyártmányok)	EMU10K1 (Creative SoundBlaster Live!)	CS 4610/11 (OEM gyártmányok)
	EMU10K1 (Creative SoundBlaster 512 vagy 1024)	EMU10K1 (Creative SoundBlaster 512 vagy 1024)	Vortex 2 (Terratec Xlerate Pro, Turtle Beach Montego II)	ESS Canyon3D (Diamond MonsterSound MX400)
	Vortex Advantage és 2 (Aureal SQ 1500, Diamond MonsterSound MX300)	Vortex Advantage és 2 (Aureal SQ 1500, Diamond MonsterSound MX300)		
High-end megoldás	EMU10K1 (Creative SoundBlaster Live! MP3+)	EMU10K1 (Creative SoundBlaster Live! X-Gamer)	EMU10K1 (Creative SoundBlaster Live! Platinum)	CS 4622/24 (OEM gyártmányok)
	ESS Canyon3D (Diamond MonsterSound MX400)	ESS Canyon3D (Diamond MonsterSound MX400)	ESS Canyon3D (Terratec SoundSystem DMX)	ESS Canyon3D (Terratec SoundSystem DMX)
	Vortex 2 (Aureal SQ 2500)	Vortex 2 (Aureal SQ 2500)		

MAYA KONFERENCIA

MŰVÉSZETET A MOTORBA

Valamikor a nyolcvanas évek elején néhány egyetemi tanár és kutató korábbi munkahelyét otthagyva céget alapított Silicon Graphics néven. Amint az a névből sejthető, céljuk a számítógépes grafika terén végzett kutatási eredmények felhasználása volt némi pénzmag begyűjtése érdekében. A cég - az alapítók igen magasan kvalifikált elméinek és komoly tudásának köszönhetően - csakhamar fogalommá vált, egyet jelentett az abszolút csúcsminőséggel. Noha az SGI elsősorban a csúcsteljesítményű grafikus munkaállomásairól híres, azért érdemes tudni, hogy létezik processzor-gyártó leányvállalata, a MIPS, de érdekelt nagyteljesítményű szuperszámítógépek építésében is, valamint szoftverfejlesztésben. Az Alias|Wavefront napjaink egyik első számú grafikai szoftvereket fejlesztő cége, itt dolgoznak a legtojásabb fejű kutatók és matekzsenik, itt készülnek azok a programok, melyekkel a legmenőbb 3D-s stúdiók a vizuális effektek Oscar-díjaiért indulnak csatába.

Az Alias korábban PowerAnimator néven ismert első számú programjának új változata, amolyan korszakváltásként, verziószám helyett Maya névre keresztelve került a boltokba néhány évvel ezelőtt. A siker ezúttal sem maradt el; csak néhány komolyabb mozifilmet említenék, melyeknél ezt a szoftvert használták: Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Stuart Little, Toy Story 2...

Az elmúlt két-három évben azonban igen fontos forradalomra került sor a számítógépes játékok körében. A 3D robbanásszerű elterjedéséről a Guru olvasóit aligha kellene komolyabban tájékoztatni, valószínűleg sokaknak csücsül a gépében korábban elképzelhetetlen teljesítményekre képes 3D-s kártya. Az egyszerű személyi számítógépek grafikai teljesítménye a pár évvel ezelőtti grafikus munkaállomásokéval vetekszik, sőt ma már a PSX2 (igaz, hivatalosan csak Japánban) is kapható – ez a masina pedig messze felülmúlja a legerősebb mai PC-ket is a 3D grafika terén.

Ennek a folyamatnak – a rengeteg eladott 3D-s kártya mellett – volt még néhány igen érdekes következménye, például a mind nagyobb igény a 3D grafikusokra. Korábban is készültek kisebb-nagyobb animációk, netán 2D-s sprite-ok ilyen módszerekkel, de ma már szinte az egész játékot fel kell építeni a virtuális világban is. A 3D grafikusoknak pedig dolgozniuk is kell valamivel... A korai 100-200 poligonos modelleket és parányi textúrákat ma már megmosolyogni lehet csak, az egyre gyorsuló processzoroknak hála; sőt, a geometriai gyorsításnak köszönhetően hamarosan a modellek és pályák összetettsége nagyságrendekkel növekedni fog. A 3D-s programokkal kapcsolatos munka egyszeriben igen komoly feladat lett.

Az Alias ezt ismerte fel, amikor vezető szoftverének bővítésébe kezdett, és így született meg ez év elejére az új koncepció: „From Art to Engine". Ez a stílusos jelmondat a Maya alapos, jól átgondolt továbbfejlesztését jelenti, melynek során a fő cél az integrálás volt.

MAYA TURNÉ

Az Art to Engine bemutatására idén márciusban került sor az USA-beli Game Developers Conference-en, vagyis a Játékfejlesztők konferenciáján. Az Alias hazai forgalmazójának, a Leonardo SNS-nek köszönhetően az ez után induló világ körüli bemutató-turné egyik állomása kis hazánk volt, egészen pontosan a Csodák Palotája Budapesten. A rendezvény egyben remek alkalom volt a hazai játékfejlesztők összehozására és rövid bemutatkozására is.

Az előadást Tom Harper, az Alias Product Managere kezdte meg az Art to Engine koncepció ismertetésével. Röviden összefoglalva, a játékfejlesztők számára a Maya szinte 100%-os teljes megoldást nyújt mind a 3D-s grafikák, modellek, animációk és pályák, mind magának a grafikus engine-nek az elkészítéséhez. A Maya Builder csomag tartalmazza a modellező és textúrázó eszközöket, valamint az igen fejlett Maya API-t a programozók számára. A beépített MEL (Maya Embedded Language) használatával a saját fejlesztésű pályaszerkesztők és társaik kiválthatók, a program amúgy is igen fejlett képességei kibővíthetők.

Ezután az első váltás következett Pranay Patelhez és a kivetítőre kötött Silicon Graphics NT-s munkaállomáshoz, amelyen természetesen a Maya futott (koránt sem meglepő módon, igen gyorsan). Na most, ez a fiatal srác valami boszorkányos ügyességgel és sebességgel dolgozott, gyakran még a nézőtéren ülő 3D-s grafikusok is elvesztették a fonalat - igaz, nem először tartotta meg a bemutatót, de azért nem semmi, hogy gyorsabb volt a keze, mint a mi szemünk.

Rövid ízelítőt kaptunk a Maya alatti modellezés és textúrázás folyamatából, majd hirtelen váltással áttértünk a pályaépítésre. A pillanatok alatt összeállított,

középkori stílusú pályára emberünk mindenféle vicces csapdákat kezdett telepíteni – azért a végén a háromméteres guillotine már kicsit soknak tűnt.

Ezután a Maya Complete és Maya Unlimited csomagok ismertetésére került sor, ekkor megtekinthettük a különböző karakteranimációs eszközöket – a nézőtérről közben egyre gyakrabban hallatszott elismerő moraj, vagy éppen a döbbenet személyenként változó megnyilvánulásai. A vidám hangulat megőrzése érdekében gyorsan elkészült Tom 3D-s csontváza, amellyel aztán további vicces események történtek... A továbbiakban aztán a jobb sorsra érdemes managert megkímélendő, a csontvázat a modellhez hozzárendelő eszközök másik 3D-s figurán kerültek bemutatásra.

Az igazán komoly újdonság a Maya Real-time SDK (Software Development Kit) volt. Ez már a jövő játékainak szele, ugyanis a készlet kombinált hardver-szoftver megoldás, amely eddig még csak T&L képességű PC-khez, és természetesen a Playstation 2-höz készült el. Egyszerű hasonlattal élve ez a játékfejlesztés Mercedese, az abszolút luxus. A grafikusok például azonnal megtekinthetik modelljeiket, pályáikat, effektusaikat, méghozzá úgy, ahogy azok a játékban megjelennek majd. Ez az OpenGL alapú rendszer ráadásul a Maya shadereit és hasonló extráit is támogatja, ahogy azt azonnal meg is tekinthettük.

További finomságok például a Maya részecske-rendszereinek és animációinak egy az egyben történő megvalósítása a kész játékokban, akárcsak a beépített fizikai szimuláció használata. A rendszer mondjuk igen drága, de nagyon sok gondot levesz a PS2-re fejlesztők válláról – ugyanis olyan nagy cégek, mint az Electronic Arts, a SquareSoft vagy a Namco már igencsak használják. A PC-re fejlesztés úttörői pedig a Nihilistices fiúk, akik a Vampire: Redemption című szerepjátékon dolgoznak, valójában nem is annyira régóta, mint ahogy azt a program állapota alapján hihetnénk.

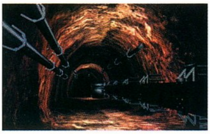
A bemutató szolgált még néhány meglepetéssel, amikor a „Loading Maya3 Beta" felirat (a program jelenleg a 2.5-ös verziónál jár) a kivetítőn megjelent. Ez már inkább csak a Mayát ismerő, netán használó grafikusok számára volt izgalmas, akik az első rész befejezése után azonnal ki is szaladtak kérdésekkel elárasztani az Alias embereit.

A bemutató igazi célja viszont nem a csiriviri Maya interface, vagy a néha már elképesztően fejlett

3D-s eszközök megszerettetése volt. A csúcstechnológia és a szabadon bővíthető, átírható, nyílt felépítésű rendszer mind azt a célt szolgálják csak, hogy a fejlesztők a munka lényeges részére koncentrálhassanak. A Maya használatával rengeteg idő takarítható meg a fejlesztés során anélkül, hogy minőségi kompromisszumokat kellene kötni, és a végén ez az, ami számít.

A HAZAI FEJLESZTŐK

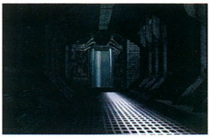
Névsor szerint haladva, először az Appaloosa Software Corporation képviselője, Illés Gábor vonult a színpadra. Az Appaloosa talán ismerős lehet a veterán számítógépeseknek, ha



eláruljuk, hogy korábban Novotrade-nek hívták őket. A cég az elmúlt években főleg különböző konzolos játékokat készített, de új játékukról minden bizonnyal hallani fogunk még. Az Ecco 3D - a nagysikerű Ecco the Dolphin folytatása - igen látványos 3D grafikájú, Sega Dreamcastra készülő 3D-s játék. A remek bemutató keretei között még egy amolyan titkos pályát is megtekinthettünk, amely még az első rész oldalnézetes, scrollozós felépítését használta :).

A Digital Realityt Fehér Gábor, avagy Masell képviselte. A Digital történelméről (Reunion, IG 1.), és az Imperium Galactica II-ről bizonyára hallottatok már; a rövid demonstráció pedig a játék 3D Studióval készült animációról szólt.

Ugyanígy ismerős lehet már a Philos Laboratories, melyet Vámosi Zsolt képviselt. A pár nappal később a boltokba kerülő Theocracy mellett az új projektekről hallhattunk egy keveset; ezekről hamarosan többet is olvashattok a Guruban.



Végül, de nem utolsó sorban a Stormex Development nevű új csapat mutatkozott be. Kiss Balázzsal Ward néven találkozhattak már a hazai scene ismerői; a bemutató fő témája a fejlesztés végső fázisaiba lépő HydroJet Challange című motorcsónak-szimulátor volt.

Befejezésként posztereket és CD-ket osztottak szét (előbbi most már a szerkesztőség egyik falát ékíti), én meg szépen odafurakodtam az Alias embereihez. Tomot és társait elmondásuk szerint lenyűgözte a hazai stúdiók eddigi teljesítménye, és hogy őket idézzem, „alig várjuk, mire lesznek képesek a srácok a Mayával...".

A bemutató fényét a helyszínen található sokféle játék tovább emelte (elvégre interaktív játszóházban voltunk) – mondanom sem kell, hogy a jelenlévők remekül szórakoztak, ahogy sorra kipróbálták őket.

Tanulságok levonása helyett pedig azt lehetett megállapítani, hogy a hazai játékfejlesztés egyre nagyobb sebességre kapcsol, elvégre már az Alias is komoly piacnak tekinti Magyarországot. A jövőt illetően pedig a kilátások még érdekesebbek, elvégre szinte mindegyik csapat mostanában kezd neki új fejlesztéseknek...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Elvan a gyerek ha játszik :)

3D STUDIO MAX 3

FAQ avagy Gyakran Feltett Kérdések

Sziasztok. Jelen rovat egy kicsit el fog térni a hagyományoktól, többek között azért, mert iskolaéveim utolsó heteit töltöm éppen. Emiatt aztán szakmai jellegű cikk csak a CD mellékleten található a régen beígért UV Unwrap témában. Itt pedig a rovattal kapcsolatban érkező e-mailek leggyakoribb kérdéseire igyekszem megfelelni, mert szerencsére ilyenek akadnak szép számmal.

Aggódni egyébként nem kell, mert a következő számra kifejezetten érdekes témát tartogatok, mégpedig a Max3-ban debütált NURMS modellezést, és ezzel kapcsolatban idővel egy kis karakter-animációra is sort kerítünk majd.

Most pedig lássuk az általatok kívánt információkat.

Kérdés: Mi az a 3D Studio, milyen program, ki készítette?

Válasz: A 3D Studio első, DOS-os verziói az Autodesk, az egyik legnagyobb szoftverfejlesztő cég termékei voltak. A Windows NT-s verzió elkészítéséhez a cég alvállalatot hozott létre Kinetix néven, így a 3D Studio MAX már az ő nevük alatt jelent meg. 1999-ben az Autodesk megvette a Discreet nevű, elsősorban filmes utómunka-szoftvereket fejlesztő céget, és ebbe beleolvasztotta a Kinetixet, így a Max 3-as verziója már a Discreet terméke, és így lesz ez a következő verziókkal is.

K: Milyen verziói vannak a 3D Studiónak, és ezek miben különböznek?

V: Az első DOS-os verziókat simán 3D Studiónak hívták, a verziószámot később az R2, R3, R4 utótaggal jelölték. Utána jött a 3D Studio Max, ennek az első elterjedt verziója az 1.2-es volt. Ennek oka a sok bug kijavítására kiadott utólagos patch volt, ez a hagyomány sajnos még mindig él. A következő verzió az R2 volt, majd az R2.5 (ez terjedt el). Most az R3-nál tartunk, a jelenlegi végső verzió a 3.1-es (de lehet, hogy kapunk még patch-et az R4 előtt).

A különbségek változatosak. A nagy verziókon belül az említett hibajavítások a jellemzők, a számok közötti lépések pedig új funkciók megvalósításával járó komoly változtatásokat jelölnek. Így pl. az R2-be bekerül a NURBS modellezés támogatása, az R3-ban újraírták a renderert stb.

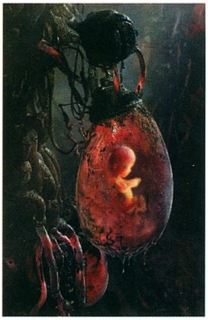
Az egyes verziók felfelé kompatibilisek egymással. Ez azt jelenti, hogy az előző verziók szinte minden (esetleg kicsit átrendezett) funkciója megtalálható a legújabbakban (az tűnhet el, amit valami újra cseréltek). Ehhez hasonlóan az új verziók képesek olvasni az előző kiadások mentéseit is, de ez már nem működik fordítva. Tehát ha valamely jelenet 3.1-es Maxszel készült, akkor bizony nem lehet betölteni 2.5-ösbe.

K: Hol lehet megvenni a 3D Studio Maxet? Mennyibe kerül?

V: A Studio21 a Discreet termékek hazai viszonteladója. A weboldaluk címe www.s21net.com, de elérhetők a 284-4214-es telefonszámon is. Az árat illetően konkrét összeget nem tudok leírni, mindenesetre 4-5 egész tűrhető komplett számítógépet is lehet venni egyetlen 3D Studio áráért... Ellenben az Autodesk hagyományosan igen jól viszonyul az oktatási felhasználáshoz, így a különböző oktatási intézményeknek lehetősége van akár 90%-os kedvezményre is a program megvásárlásakor. Akit a téma bővebben érdekel, az a fenti weboldal vagy a telefon felé vegye tehát az útját.

K: Nekem nincs meg a 3-as verzió, csak egy korábbi. Meg tudom csinálni, amiket a cikkekben leírsz?

V: A válasz igen is, meg nem is. Bővebben kifejtve: bizonyos funkciók a 3-as verzió egyedi sajátosságai, vagy csak plugin formájában érhetők el a korábbi kiadásokhoz. A legtöbb minden azonban kivitelezhető a 2.5-ös verzióban is, általában igyekszem úgy alakítani a cikkeket, hogy ebből minél kevesebb gond legyen.



K: Mik azok a pluginek?

V: Plugin alatt különböző kiegészítő programokat kell érteni, melyek beilleszthetők a Maxbe. Ezek mindenféle funkciókra szakosodnak, pl. a Shag: Hair segítségével hajat, szőrt lehet készíteni, az Afterburner pedig igen élethű tűz- és füsteffektusokat képes produkálni. A pluginek általában külön vásárolhatók meg igencsak változatos árakon, viszont igen sok ingyenes plugin is létezik a Maxhoz.

K: Hol lehet hozzájutni ezekhez a pluginekhez? El tudsz nekem küldeni ilyeneket?

V: Plugineket is lehet venni a Studio21-nél, az ingyenes pluginek pedig szépen össze vannak gyűjtve a www.max3d.com ilyen témájú weboldalán. Plugineket a magam részéről egyébként nem igazán használok, de ha lenne, sem küldözgethetném el őket. Még az ingyeneseket sem, mert kicsit sok olvasó van ehhez...

K: Megvan a 3D Studio, hogyan tudom megcsinálni, amiket a cikkeidben leírsz?

V: A cikkek általában az ésszerűség határain belül a lehető legrészletesebbre vannak fogva, ugyanakkor feltételezik a Max alapszintű ismeretét is. Gondolom, érthető a számotokra, hogy a cikkek építenek a korábbi rovatokra is. Annak idején volt egy-két igencsak kezdő szintű cikk, továbbá az egyik PC Guru CD mellékletére felkerült a magyar nyelvű 3D Studio Max könyv is. Emellett a korábbi cikkek elérhetők a weboldalamon is: http://w3.swi.hu/laayosh.

Az alapok elsajátításához tudok ajánlani még egy remek magyar nyelvű weboldalt: http://3d.swi.hu, itt igen sok magyar nyelvű, részletes írás található.

K: Te hol tanultad meg használni a Maxet?

V: Én a 3D Studio 4-es változatát ismertem meg először, utána lépegettem feljebb, egyre kisebb késéssel követve az újabb verziókat (a Maxhez a gépem kezdetben nem lett volna elég...). Az alapismeretekhez a magyar nyelvű 3D Studio, illetve 3D Studio Max könyvek segítettek hozzá. A többi már vegyesen jött mindenféle helyekről: angol nyelvű, profi szakkönyvek; ismerősök segítsége; az internet; és legfőképpen sok-sok rááldozott idő.

Igazából ugyanis csak úgy lehet tanulni, ha sokat dolgozol a programmal, és próbálgatod a lehetőségeit. Persze ehhez kellenek a segítségek, az induló ötletek, az eszközök ismerete. Ehhez szerintem a két legjobb forrás az igazán profi szakkönyvek (melyek viszont sajnos igen drágák), valamint az internet. A Maxrovat weboldalán az igen sok 3D grafikával kapcsolatos site-ot tartalmazó gyűjtemény már megtalálható, és ez még csak bővülni fog a jövőben. Egyedül arra kell ügyelni, hogy jól osszátok el az időtöket a netezés meg a munka között, és azért ne csak a gép előtt üljetek :).

K: Milyen gépet vegyek a Maxhoz?

V: A Max inkább a processzorra és a memóriára kényes, mint hardverre. Attól függően, hogy mennyire összetett modellekkel, jelenetekkel akarsz dolgozni, a minimumkövetelmény (gyorsabb Pentium processzor és 64 mega RAM) is elég lehet. A rovatban szereplő legtöbb téma pedig nem igazán igényel többet a kb. 3-400-as PentiumII vagy Celeron, 128 mega memória kiépítésű gépnél. Profi munkához mondjuk azért már a jelenlegi csúcsgépek se mindig elegendők...

Ami igazán fontos még, az a jó monitor, meg olyan videokártya, amelyik meg tudja hajtani. A 3-as Max alatti munkához az 1024*768-as felbontás már szinte kötelező, ehhez pedig igen jó 15 colos, vagy átlagos 17-es monitor kell.

Az OpenGL támogatásához pedig 8 megás FireGL1000, vagy minimum 16 megás TNT(2), GeForce vagy ilyesmi videokártya ajánlott.

Végül, a Max sokkal jobban fut Windows NT alatt, jobban kezeli a bonyolultabb jeleneteket, ritkábban fagy le (igen ritkán), és még gyorsabb is.

K: Miért nem írsz az animációról?

V: Először is, én főleg modellezni szoktam, az animációt csak alapjaiban nézegettem meg. Amihez pedig nem értek, arról nem igazán van értelme írnom...

Továbbá, az animációkészítés már eleve komolyabb, haladóbb téma, és ha valaki még egy jelenetet se tud összehozni, akkor nincs igazán értelme ebbe is belekapnia.

Mindenesetre kisebb animációs témákat valószínűleg elő-elővesszünk majd a későbbiekben is, bár nem kizárt, hogy ehhez külső „szakértők" segítségét is igénybe veszem majd :).

K: Miért nem válaszoltál az e-mailemre?

V: Huh, ez kényesebb téma. Mondjuk, ilyen levelet még nem kaptam, tehát a kérdés fiktív, de azért előfordulhatott már ilyen. Mivel több levlistán is rajta vagyok, meg sok

ismerősömmel is e-mailben kommunikálok, ezért naponta nagyon sok levelet szoktam kapni, és folyamatosan le vagyok maradva a válaszokkal. Ráadásul iszonyatosan tele van a mailboxom, és sose érek rá kitakarítani...

Tehát ha valaki nem kapott választ valamelyik e-mailjére, akkor küldje el újra nyugodtan többször is, amíg nem írok vissza valamit. ;)

K: Ki vagy te, mit csinálsz a Maxrovaton kívül? Mik ezek a vizsgák, amelyekre hivatkozni szoktál?

V: Mostanában fejezem be az iskolát, amely az egyik hazai műszaki főiskola. Amikor ezt a rovatot írom, akkor az utolsó vizsgaidőszak zajlik, utána a diplomaleadás következik, majd júniusban a záróvizsgák. Utána egyelőre nem tervezek továbbtanulni, szóval ez már nem lesz többé kifogás semmire :).

Továbbá, mostanában helyezkedem el főállásban, mint 3D grafikus. Nem kizárt tehát, hogy valahol a rovaton kívül is találkoztok még a nevemmel a közeljövőben...

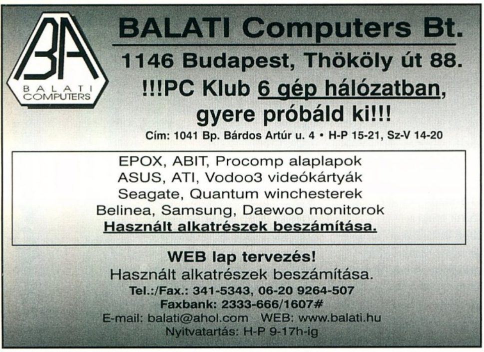
K: Ott leszel a Guru táborban? Lesz valami Maxrovattal kapcsolatos esemény?

V: Igen, minden valószínűség szerint idén is ott leszek a táborban, és igen, vannak terveim. Sajna tavaly az érdeklődők kicsit összevissza jelleggel bukkantak fel, és amikorra előadást hirdettem, akkor sose volt ott egy-két embernél több. Idén megpróbáljuk ezt jobban megszervezni.

Továbbá szeretnék egy kis versenyt is hirdetni, amely valami 3D-s feladatból áll majd, és amelynek az eredményhirdetése a Guru táborra lesz időzítve (ha a nyertes(ek) nincsenek jelen, az se lesz gond, majd elküldjük a díjakat :). Ehhez persze először valami szponzor-félét kell keresni, meg ki kell gondolni a feladatot, ami még eltarthat egy ideig, de nem árt, ha már most tudtok róla, hogy megfelelően felkészülhessetek.

A rovat illusztrációit ezúttal is az interneten fellelhető Maxes képekből állítottam össze. Ha az újságírás felsőbb hatalmai is úgy akarják, akkor a készítők nevei és egyéb információk is feltüntetésre kerülnek majd...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu


BALATI COMPUTERS
BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.
!!!PC Klub 6 gép hálózatban,
gyere próbáld ki!!!
Cím: 1041 Bp. Bárdos Artúr u. 4 • H-P 15-21, Sz-V 14-20
EPOX, ABIT, Procomp alaplapok
ASUS, ATI, Vodoo3 videókártyák
Seagate, Quantum winchesterek
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok
Használt alkatrészek beszámítása.
WEB lap tervezés!
Használt alkatrészek beszámítása.
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

ARENA
A díszdobozos
Quake III-at
DOMJÁN TIBOR
1042 Budapest
olvasónk nyerte.
Nyereményét postán
küldjük el.
GRATULÁLUNK!
IMAGE BY THE MAXUI

LS COMPUTER
A NYUGATINÁL
Új és használt számítógépek, alkatrészek , átépítés beszámítással
50,000 Ft feletti átépítés vagy Internet előfizetés és modem vásárlása esetén a hirdetés felmutatóinak a munkadíjat elengedjük !!!
PROFI
monitor, nyomtató, notebook és egyéb alkatrész szerviz
- 3500 Ft
1067 Budapest Podmaniczky u. 29 Tel / Fax : 311 - 5456
WWW.LSCOMPUTER.HU
Rendeljen most!

Ready COMPUTERS
READY COMPKER Kft.
Bp. V. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
Tel.: 331-0518 Fax: 311-8671
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET,
BEMUTATÓTEREM, SZERVÍZ
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ALKATRÉSZEK, ELEMEK, KELLÉKEK SZÉLES VÁLASZTÉKA
OTP ÁRUVÁSÁRLÁSI HITEL
Komplett számítógép vagy nagyértékű részegység vásárlása esetén.
20% kezdőrészlet,
helyszíni ügyintézés.
Igényei szerint összeállított számítógépek
1+2 év garanciával, jogtiszta ajándék programokkal.
www.ready.hu
MINDEN, AMI PC
VIDEOVÁGÁS, FILMKÉSZÍTÉS,
VIDEO-CD, MULTIMÉDIA
SAJÁT FELVÉTELEIBŐL
Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#
Viszonteladói feltételeinkről
a 06 - 30 - 9413 - 453 - as számon érdeklődhet.

UMAX
[szkennerek kezdőknek és haladóknak]
[OTTHONI]
[ASTRA
2000 széria]
EPP, USB és SCSI
[IRODAI]
[ASTRA 2400
és 4000]
USB és SCSI
[NYOMDAI]
[POWERLOOK
széria]
SCSI
Bővebb információ [www.partners.hu]—[221-5123]

Az alábbi oldalon a CD tokokba való előlapokat és a tok oldalába való csíkokat találhatjátok meg.

Y2K
JÚNIUS

ÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22 PC GURU	23	24	25
26	27	28	29	30		

DIABLO II - június 30.

tt

külön
rendelkezik. Az
ott hang
ül a
os
imozi-
: az általunk
osávjai teljes

Az eredetileg 2.1 kiszerelésű Sirocco rendszer a Crossfire típus megjelenésével immár 4.1-es konfigurációjúvá bővült. A szintén sötét színekben pompázó új termék mindenben megtartotta elődjének pozitív tulajdonságait, hiszen mélynyomóul továbbra is 40 Wattos, rendkívül erőteljes basszus megszólaltatásra képes egység szolgál, sőt, az általános célú hifi berendezésekhez hasonlóan az erősítő is külön házban kapott helyett. Mindez - kiegészülve a 4 darab, egyenként 10 Wattos szatellit hangszóró nyújtotta teljesítménnyel - igazán nem mindennapi hangzást eredményez. A duplikált audiobemenetnek köszönhetően a Crossfire-nek a két csatlakozót igénylő hangkártyákkal való pozícionált 3D audio API-k igényelte térbeliség megfelelő reprodukálása sem akadály számára. Összességében elmondható, hogy mindkét rendszer beváltotta a hozzá fűzött reményeket, s az esetleges vetélytársak részére igencsak felemelte a képzeletbeli minőségi mércét. Habár mind a DigiTheatre, mind a Sirocco Crossfire végfelhasználói ára viszonylag magasnak mondható, a tökéletes megoldásra vágyó vásárlók valószínűleg egy percig sem fognak habozni a beruházás szükségességén…

Joshua

PC GURU ★★★★☆

INFOBOX
Herta Kft.
Tel.: 322-2232

ÉS SC2000

LLÓZÓ

2000/6

PC GURU

DAIKATANA
GUNSHIP!
HUNT FOR THE RED BARON
LEMMINGS

PC GUR

Fallout 2™

Fallout 2™

PC GURU 2000/6

PC GURU 2000/6

PC GURU

Seagate, Quantum winchesterek
Belinea, Samsung, Daewoo monitorok
Használt alkatrészek beszámítása.

WEB lap tervezés!
Használt alkatrészek beszámítása.
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LS COMPUTER
A NYUGATINÁL
Új és használt számítógépek, alkatrészek , átépítés beszámítással
50,000 Ft feletti átépítés vagy Internet előfizetés és modem vásárlása esetén a hirdetés felmutatóinak a munkadíjat elengedjük !!!
PROFI monitor, nyomtató, notebook és egyéb alkatrész szervíz
- 3500 Ft
1067 Budapest Podmaniczky u. 29 Tel / Fax : 311 - 5456
WWW.LSCOMPUTER.HU
Rendeljen most!

Ready®
READY COMPKER Kft.
Bp. V. Vadász u. 36.

Y2K
JÚNIUS

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22 PC GURU	23	24	25
26	27	28	29	30		

DIABLO II - június 30.

DEMÓK: DAIKATANA • GUNSHIP! • HUNT FOR THE RED BARON • LEMMINGS

ANIMS: SACRIFICE • CRIMSON SKIES

TRAINERS: ALIENS VS PREDATORS GOLD - TRAINER • EVOLVA - TRAINER • EXCESSIVE SPEED - TRAINER • NFS PORSCHE UNLEASED - ALL CARS AND EVOLUTION TRAINER • ROGUE SPEAR URBAN OPERATIONS - TRAINER +4 • STARLANCER - TRAINER • TACHYON THE FRINGE - TRAINER +16 • DOGS OF WAR - MONEY TRAINER • FLYING HEROES - MONEY TRAINER • LEMMINGS REVOLUTION - TRAINER • NERFARENABLAST - CHEAT CODES • RALLY MASTERS - ALL CARS AND TRACKS CHEAT • STARLANCER - ALL MISSIONS CHEAT • SOLDIER OF FORTUNE - SAVEGAME COLLECTION • +CHEATZONE

PATCHES: AGE OF WONDERS V1.36 • BATTLEZONE 2 V1.1 • IMPERIUM GALACTICA 2 V1.04 HUN • NASCAR LEGENDS V1.2.0.4 • NASCAR RACING 3 V1.2.0.4 • HOMEWORLD V1.05 • NFS HIGH STAKES V4.44 • SETTLERS III V1.59 • SIM THEME PARK 2.0 • MAJESTY UPDATE "2 • SOLDIER OF FORTUNE V1.04 BETA

ROVATOK: QUAKE • STARCRAFT - WARCRAFT TOTAL CONVERSION • HEROES OF MIGHT & MAGIC • AUTÓ SZIMULÁTOROK • BONCKÉS - HOMEWORLD • FINAL FANTASY VIII • 3D MÁNIA • 3D STUDIO MAX • MŰHELYTITKOK • PASCAL • LINUX • SCI-FI.HU • ZENESZERKESZTÉS

SHAREWARE GAMES: 1 DECK POKER • ANIMATED BLACK JACK • CANOPIA V3.20 • FREERIDE 3 • GJ CHUCKY EGG • HARDWOOD SOLITAIRE V1.7 • LET'S DOGFIGHT! • SNAKES, LADDERS & MORE • SPRINGY MADNESS • TETRIS 2000

SHAREWARE UTILS: ADVANCED LAUNCH V1.01 • CDH IMAGE EXPLORER PRO V4.35 • CHAMELOEN CLOCK 2.2 • EVOLUTION 1.0 • COMPLETE CLEANUP V4.22 • HYPERSNAP V3.55 PRO • IRFANVIEW V3.15 • NET VAMPIRE V3.3 • OPERA V3.62 • RAMPAGE V1.4 • TEXTPAD V4.1.05 • TOGGLEMOUSE V4.5.3 • TWEAKIT FOR POWER USERS V2.7 • WHERE IS IT V2.16A • WINZIP 8.0 • WINZIP SELF EXTRACTOR V2.1

DESKTOP THEMES: BLADE RUNNER • DOLPHIN PLAY FELLOWS • KYODAI MAHJONGG ACTIVE DESKTOP • LITTLE ANGEL • POKEMON • RETURN TO POOH CORNER • STARTREK

SCREENSAVERS: MATRIX4 • OUTER COLONY • STARS3D V3.0 • OCEAN VIEW • PARTICLE SYSTEMS • 3D LIQUID DESKTOP • MAYA PAINT EFFECTS • ENERGY SAVER - DPMS SCREEN SAVER

WALLPAPERS: MAJESTY • OUTCAST

EXTRA AJÁNLATUNK: PC GURU ONLINE (KÖZKÍVÁNATRA, ISMÉT!!!) • 100 MB UNREAL TOURNAMENT PÁLYA • ALONE IN THE DARK 3 - FUTÁS JAVÍTÁS • STAR TREK: ARMADA - MAP EDITOR • ICQ 2000A BETA V.4.29 BUILD "3140 • IMPERIUM GALACTICA 2 - FONIX KÜLDETÉS • NOX - MULTIPLAYER TÉRKÉPEK • SUDDEN STRIKE - ÚJ KÜLDETÉS A DEMÓHOZ • ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS - 35 ÚJ KÜLDETÉS • HEAVEN 7 - 64K DEMÓ • PROGRAMOK, AMIKET TI KÜLDTETEK...

KÜLVILÁG: GLADIATOR (GLADIÁTOR) • REINDEER GAMES (HULLA, HÓ, TELIZSÁK)

VIDEOLOGIC HANGRENDSZEREK

VIDEOLOGIC DIGITHEATRE ÉS SIROCCO CROSSFIRE

Az újabban Imagination Technologies névre hallgató Videologic elsősorban az egyedülálló PowerVR architektúrára alapozott 3D grafikus gyorsítóiról ismert a felhasználók szélesebb rétegei előtt. Pedig a brit illetőségű cég minőségi videokártyái mellett high-end multimédia hangszóróiról is nevezetes: DigiTheatre és Sirocco termékcsaládjának elismertségét az általuk begyűjtött számtalan nemzetközi elismerés is világosan jelzi. Előbbi rendszer 5.1 kiszerelésben, fekete alapszínben kerül forgalomba, a 7,5 Wattos szatellit hangszórók és a 25 Wattos mélynyomó együttesen 62,5 Wattnyi teljesítményt képviselnek. A kiegészítő Dolby Digital dekóder egység 2x 2+1 digitális és analóg be/kimenettel büszkélkedhet, ráadásul a könnyebb kezelhetőség végett

LCD kijelzővel és külön távirányítóval is rendelkezik. Az általa megszólaltatott hang minden túlzás nélkül a többszázezer forintos professzionális házimozi-rendszereket idézte: az általunk tesztelt DVD-k audiosávjai teljes digitális dicsőségükben kerültek reprodukálásra.

Az eredetileg 2.1 kiszerelésű Sirocco rendszer a Crossfire típus megjelenésével immár 4.1-es konfigurációjúvá bővült. A szintén sötét színekben pompázó új termék mindenben megtartotta elődjének pozitív tulajdonságait, hiszen mélynyomóul továbbra is 40 Wattos, rendkívül erőteljes basszus megszólaltatásra képes egység szolgál, sőt, az általános célú hifi berendezésekhez hasonlóan az erősítő is külön házban kapott helyett. Mindez - kiegészülve a 4 darab, egyenként 10 Wattos szatellit hangszóró nyújtotta teljesítménnyel - igazán nem mindennapi hangzást eredményez. A duplikált audiobemenetnek köszönhetően a Crossfire-nek a két csatlakozót igénylő hangkártyákkal való együttműködés semmiféle gondot sem okoz, így természetesen a pozícionált 3D audio API-k igényelte térbeliség megfelelő reprodukálása sem akadály számára. Összességében elmondható, hogy mindkét rendszer beváltotta a hozzá fűzött reményeket, s az esetleges vetélytársak részére igencsak felemelte a képzeletbeli minőségi mércét. Habár mind a DigiTheatre, mind a Sirocco Crossfire végfelhasználói ára viszonylag magasnak mondható, a tökéletes megoldásra vágyó vásárlók valószínűleg egy percig sem fognak habozni a beruházás szükségességén…

Joshua

PC GURU ★★★★☆

INFOBOX

Herta Kft.
Tel.: 322-2232

ESS ALLEGRO ÉS SC2000

Mint a PC-s audiotechnika fejlődését folyamatosan nyomon követő egyénnek, igencsak méretes meglepetésben volt részem, amikor váratlanul az ESS állítólagos új chipjét tartalmazó hangkártya tűnt fel a Guru szerkesztőségében, ti. a lapka megjelenését semmilyen előzetes bejelentés nem előzte meg. Ráadásul a közvetlenül az OEM-től származó SC2000 típusjelű termék arra a számomra ez ideig teljességgel ismeretlen ESS Allegro chipre épült, amelyről a gyártó honlapján sem lelhető fel információ. Csak hosszas kutatómunkát követően sikerült kiderítenem, hogy az új lapka nem más, mint az audio chip guide cikkemben is szereplő Maestro-2 chip továbbfejlesztett változata.

Az ESS Allegro lapkája a cég jelenlegi csúcsmodellje, a Canyon3D egyfajta alacsonyabb árú változatának is tekinthető. A chip megőrizte a nagy testvér legfontosabb pozitív tulajdonságát, így a pozícionált 3D audioeffektusok létrehozására ugyanúgy a brit illetőségű Sensaura technológiáját használja. Mindez a Directsound3D (és így az EAX) API-val való 100 százalékos kompatibilitáson túl elsősorban a térbeli hangzás rendkívül élethű voltában nyilvánul meg. Sajnos a Canyon3D-től eltérően az Allegro jelenlegi meghajtóprogramjai nem garantálják az A3D-val való együttműködést, ezt a kiváltságot az ESS szoftvermérnökei (valószínűleg szándékosan) egyelőre fenntartották a Canyon3D tulajok részére.

Habár az új lapkára épülő hangkártya nyilvánvalóan a viszonylag vékonyabb pénztárcájú vásárlói réteget célozza meg, mégis számos, mostanáig csak a high-end termékekre jellemző szolgáltatást nyújt. Ezek talán legfontosabbika a szabványos S/PDIF kimenet, amelynek feltűnését valószínűleg valamennyi digitális hangszórórendszerekben gondolkodó felhasználó örömmel üdvözli. Természetesen a továbbra is a "hagyományos" analóg jelátvitelre esküdő egyéneknek sem kell túlzottan elkeseredniük, ti. a második analóg kimenet révén e módon is csatlakozásra bírhatjuk 4 vagy 4.1 kiszerelésű konfigurációinkat. Figyelembe véve a termék rendkívül kedvező ár/teljesítmény viszonyát is, minden költségérzékeny vásárlónak ajánlom a pozitív előjelű érzelmi viszony kialakítását az ESS Allegro chipre épülő hangkártyák irányában, amelyek közül valószínűleg éppen az SC2000-t üdvözölhetjük majd elsőként a hazai boltok polcain.

Joshua

INFOBOX

Kelly-Tech
Tel.: 350-1246

GRAB

Üdv!

Nem is szaporítom feleslegesen a szót, vágjunk bele rögtön! Még csak pár napja, hogy az előző PC Guru utcán van, de máris iszonyatos mennyiségű levél jött, hogy folytassam a szabványok minél részletesebb ismertetését. Rajtam ugyan nem múlik...

MÉG MINDIG MODE1

Legutóbb éppen ott hagytuk abba, hogy elkezdtük boncolgatni a MODE1-es adat CD-ROM szabványát. Említettem, hogy az ilyen adatlemezeken 650 MB anyag tárolható. Hogyan jön ez ki? Mint azt az Audio-CD lemezekkel kapcsolatban elmondtam, a CD lemezen alapból megtalálható hibajavítási algoritmus nagyon szegényes, a zenei anyag lejátszásához éppen elegendő, de csak azért, mert hallásunk kellően tökéletlen. Nyilvánvaló tehát, hogy a számítógépes adatok rögzítésének ennél sokkal precízebbnek kell lennie, hiszen míg a zenei anyagokban észre sem veszünk egy bitnyi eltérést, ugyanakkor a számítógépes programok akár használhatatlanná is válhatnak egyetlen ilyen aprócska hiba miatt! Tehát a zenei CD-n található szektorok 2352 hasznos adatbájtjából még további mezőket kellett levágni hibajavítás, ellenőrzés céljából, amivel csökkentették ugyan a hasznos adatterületet, de biztosították annak hibátlan kiolvasását. A MODE1-es formátumú szektorokban 2048 bájt, tehát pontosan 2 KB hasznos adat tárolható! Ha fellapozod az előző Grab rovatokat, akkor kiszámolható, hogy egy durván 74 perces, 333000 szektort tartalmazó CD lemezen körülbelül 650 MB adatot lehet eltárolni. Ez a CD-ROM megjelenésének időpontjában fantasztikus adatmennyiség volt, a legtöbb, átlagos PC tulajdonos merevlemezének kapacitása ennek töredéke volt akkoriban. Nem hiába reklámozták a CD-t a következő évezred formátumának, senki nem tudhatta, mekkora változások lesznek, midőn megkezdődik a hardver- és szoftverfejlesztők által napjainkban diktált gigantománia. De kanyarodjunk csak vissza a CD-ROM hőskorába. Először csak 1x-es, majd 2x-es sebességű CD-ROM meghajtók jelentek meg. A sebesség viszonyítási alapja az Audio-CD normál lejátszásához szükséges tempó, 150 KB/sec, tehát a 2x-es CD-ROM 300 KB/sec adatátvitelt tud, a 4x-es 600-at és így tovább... De nézzük meg részletesen, a MODE1-es szektor hogyan épül fel, miután beolvastuk. A 2352 bájtból az első 12 pozícionálási feladatokat lát el, ezt követi a 4 bájtos fejléc, 2048 bájt hasznos adat, 4 bájtnyi hibaellenőrző kód, 8 kihasználatlan bájt, majd 276 bájtnyi hibajavító adat. Amikor a MODE1-es CD-ROM tartalmát begrabbeljük, azaz szektorról-szektorra beolvassuk, akkor úgynevezett image fájlt hozunk létre: ez a CD szektorainak nagy fájlba való leképezése. A beolvasás során általában csak a 2048 bájtnyi hasznos adatot grabbeljük be minden szektorból, ezt a grabbelési módot nevezzük COOKED eljárásnak. Ha mind a 2352 bájtot beolvassuk, az a RAW módú olvasás, de ne szaladjunk hirtelen ennyire előre! Ott tartunk, hogy 2048 bájtos szektoraink vannak! A CD-n viszont, amikor betesszük a CD-ROM meghajtóba, könyvtárakat, fájlokat látunk – mi a rendszer alapja? Hogyan lesznek a 2048 bájtos szektorokból könyvtárak, fájlok, hogyan jön létre a fájlrendszer?

FÁJLRENDSZER

A 2048-os bájtos szektorok összefüggő rendszert alkotnak. A szektorok egy része a fájlrendszer leírásában vesz részt (ezek tárolják a lemez nevét, a könyvtárszerkezetet, a fájlok neveit, attribútumait), a többi szektor pedig magát a fájlokat tartalmazza. A könyvtárszerkezet alapján a fájlok image-en belüli fizikai elhelyezkedése könnyen meghatározható, a leíró rész megadja a fájl nevét, bájtban mért hosszát, és azt a szektort, ahol a fájl kezdődik az image anyagán belül.

Amikor a MODE1 szabvány technológiai alapjait lefektették, a legnagyobb IT cégek összedugták a fejüket, hogy valamilyen közös nevezőre jussanak a CD-s fájlrendszer egységesítése, szabványosítása érdekében. A kaliforniai High Sierra hotelben megrendezett, óriási jelentőségű konferencia során megalakították a High Sierra Group (vajon honnan a név?) szövetséget, amely szabványban deklarálta a CD-ROM fájlrendszerének alapjait. Pár évvel később a nemzetközi bejegyzésnek köszönhetően a rendszer az ISO9660 számot kapta, ebből kifolyólag CD-ROM lemez begrabbelésekor kapott image fájlt a mai napig „ISO-image" fájlnak hívjuk általában. Bár igazság szerint, ha következetesek szeretnénk lenni, csak a MODE1 formátumú, COOKED módban beolvasott image fájlokat lehetne így nevezni. De mindegy, a CD-ROM adatait leképező image fájl valószínűleg már örök időkre „ISO-image" néven lesz emlegetve. Abban az időben, amikor a High Sierra Group megalakult, a DOS x.x és a Windows 3.x volt a csúcs az átlagemberek operációs rendszerei között. Szóval az ISO9660-as fájlrendszer eredeti verziója jól leragadt a 8+3 szerkezetű fájlneveknél. Ez a későbbiekben megjelent, fejlettebb fájlrendszert használó operációs rendszerek hosszabb, rugalmasabb fájlneveihez már nem volt elegendő, így minden egyes operációs rendszer fejlesztője a maga módján kicsit hozzátett az eredeti ISO9600 fájlrendszerhez. Az ésszerű kritérium mindössze csak az volt, hogy a kibővített rendszerek a saját operációs rendszerüknek megfelelő fájlnevek bejegyzésén túl, lehetőleg tartalmazzanak ISO9660 formátumú fájlrendszert is (8+3 formára csonkított fájlnevekkel) a visszafelé kompatibilitás megőrzése érdekében. Volt, aki megszívlelte ezt, de volt olyan fejlesztő is, aki nem. A Microsoft – érdekes – nagyon kultúráltan vezette be az NT-s Romeo, majd a Windows 95 kompatibilis Joliet fájlrendszereket. A Joliet rendszerű CD-ROM lemezen általában két külön leíró tábla található a könyvtárakhoz, fájlokhoz. Az egyik a modern, hosszú fájlneveket is megengedő Joliet, a másik a rövidített fájlneveket használó ISO9660. Az ilyen CD-k szinte minden régebbi és újabb platformon olvashatók, mindegyik a maga megfelelő verziójú fájlneveit látja. Persze ez csak így, röviden összefoglalva ilyen egyszerű, azért a valóságban érdekesebb, bonyolultabb, számos buktató van benne – főleg, ha mi magunk akarunk CD-t írni. Ugyanis a CD-író programok többsége nem nagyon engedi, hogy a fájlrendszerbe a kellő mélységig belenyúljuk. Pedig az igazán jó programokkal elérhető, hogy az általunk kreált CD-ROM lemezeken belül bizonyos fájlok hová kerüljenek (ez a beolvasás sebessége miatt lehet fontos), de elvileg az is megszabható, hogy adott fájl csak a Joliet, vagy kizárólag az ISO9660 rendszerben legyen látható, és így tovább, a kombinációk száma gyakorlatilag végtelen.

TOC FÉLREÉRTÉSEK

Sok fórumon, de még szakmailag elismert magazinok cikkeiben is rendre összekeverik a CD-lemez TOC (Table-Of-Content) részét a CD-n található fájlrendszer leíró részével! Könyörgöm, tessék már ezt elfelejteni! A TOC a lemezen található trackek listája, semmi, de semmi köze nincs a lemezen lévő fájlrendszerhez. Amikor begrabbeled az adatlemez MODE1-es trackjét, a TOC nem kerül bele, az kívül esik a beolvasható logikai szektorok területén (pontosabban fizikailag jóval előtte van, még a Lead-In területén, mint azt már leírtam). Sokan vezetik félre a többieket a fórumokon, ez nem szép, még ha tudatlanul is teszik, mert ennek az információnak általában 2 perc alatt utána lehet nézni – általában még a netre sem kell fellépni, a legtöbb CD-író program helpje, vagy FAQ része tartalmazza az alapvető információkat – ez is ilyen. A hitetleneknek csak annyit mondok, ha a TOC valóban egyenlő a fájlrendszer leírójával, akkor mi a csodának van az Audio-CD lemezeken TOC? Márpedig van rajtuk, mégpedig azért, mert a TOC a trackek leírója, nem pedig a fájlrendszeré!

MOST MEKKORA EGY ÜRES LEMEZ?

Sok CD-R(W) lemezen sajátságosan tüntetik fel a lemez kapacitását. Nekem még van olyan régi, 4 évvel ezelőtti Philips CD-R lemezem, amelyen a következő felirat áll: 74 min - 700 MB. Ettől függetlenül csak 650 MB-nyi adat ment rá MODE1-ben. A mai 74 perces CD-R(W) lemezek többségén 650 MB kapacitás van feltüntetve, a 80 percesekre általában 700MB van írva, de látni olyat is, ami 74 perces, de 746 MB-osnak hirdeti magát. Hogy is

van ez??? Nagyon egyszerű. A legtöbb esetben a MODE1-es (mint alapértelmezett) tárolási forma alapján rögzíthető kapacitást adják meg, de néha, marketingfogásból azt a méretet tüntetik fel, amekkora a WAV forrásfájlok mérete, ha zenével akarod teleírni a korongot. Az Audio-CD pedig 2352 bájt hasznos adatot tárol szektoronként, ezzel az elgondolással tehát 746 MB tárolható el a 74 perces lemezeken.

SESSION

Már az Audio-CD taglalásakor el szerettem volna magyarázni, mi a SESSION, de úgy döntöttem, hogy mostanáig várok vele. Mind a zenei CD-k, mind a számítógépes adatokat tároló CD-ROM lemezek esetében megfigyelhető, hogy alapvetően a LEAD-IN (benne a TOC), a hasznos adatok egy (vagy több) TRACK képében, és végül a LEAD-OUT alkotják a lemez egészét. A Lead-In, a TOC-ban specifikált trackek, majd a Lead-Out együtt alkotják a SESSION nevű egységet. Általában egy lemez csak egy Sessiont tartalmaz, ha több ilyen van ugyanazon a lemezen, akkor MULTISESSION lemezről beszélünk, de erről majd még később beszélünk. Az Audio-CD lejátszók csak a lemezek első sessionjét látják, a CD-ROM meghajtók – elvileg! - bármelyik session tartalmát képesek kiolvasni.

A MODE1 LEMEZEK SZERKEZETE

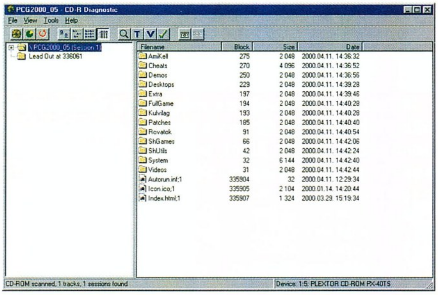
Most már nagyjából mindent tudunk ahhoz, hogy a MODE1 lemezeket kielemezhessünk. Tegyük meg, majd látni fogjátok, lesz még egy-két meglepetés a tarsolyomban. Segítségül a CDRWIN és a CD-R Diagnostic programokat hívnám, egyrészt, mert demóverziójuk ingyenes és könnyen elérhető, másrészt a legjobb programok közé tartoznak. Kell még kísérletünkhöz olyan CD-ROM lemez is, amelyiken egy darab MODE1-es track van, találomra a PC Guru májusi számának mellékletét kaptam elő, mint kísérleti alanyt. Beraktam a lemezt a CD-ROM meghajtóba, indítottam a CDRWIN-t, és kértem a lemezről TOC listát (a CDRWIN kezelőfelületén a bal alsó gomb). Az eredmény az 1-es számú képen látható (pipáld be a Read Data Mode opciót, és bökj a Refresh TOC gombra).

Milyen hasznos információt tudunk erről a képről leolvasni? Láthatjuk, hogy egy SESSION van a lemezen, amely egy TRACKET

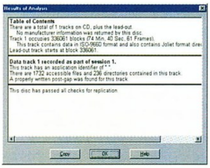
tartalmaz. Láthatjuk, hogy a lemez hossza, időben mérve 74:42:61, ami valójában nem a teljes fizikai méret, hanem – ha pontosak akarunk lenni – a LEAD-OUT kezdetét adja meg. Rögtön utána érdekes, eddig ismeretlen adat ötlik a szemünkbe, mégpedig az LBA-ban (Logical Block Adress) megadott hossz, amely a program szerint 336061 szektor. Ez meg hogy jött ki? Ha az időben megadott hosszból (74:42:61) kiszámoljuk, hogy hány szektort jelent (egy másodperc ugye 75 szektor, a múltkoriban vettük át), akkor 336211 darab szektort ad ki, 150-nel többet, mint amit a program LBA hosszként megadott! Ez 2 másodpercnyi eltérés! Most mi számoltunk rosszul, vagy a program? Egyikünk sem! Megmagyarázom, tekintsük meg először a lejjebb lévő táblázatot, amely a lemez szerkezetét mutatja, ott a megoldás kulcsa!

Látjuk, hogy a 01-es Track MODE1 formátumú, valamint, hogy a kezdőpontja (időben megadva) 00:02:00, ami LBA-ként 0000000-ként szerepel. Aha, hát itt van a kutya elásva! A logikai szektorokat mindenféle CD-lemezen a 00:02:00-ik fizikai szektortól kezdjük számolni, ezért van a kettő közötti 2 másodperces elcsúszás! Ez egyébként részben a CD szabványból fakad, a lemez első két másodperce kötelező PREGAP, amely normál esetben számunkra nem olvasható, nem írható, tehát a hasznos adatok kezelésekor értelmetlen lenne számolni vele. Foglaljuk össze: ezen a lemezen tehát az egyetlen MODE1-es track a 000000-ik LBA (abszolút időben jelezve a 00:02:00-ik) szektoron kezdődik, és 336061 szektornyi adatot hordoz. Ebben a 336061 szektorban benne van a fájlrendszer minden adata, és maguk a fájlok is. Nézzük meg ezt a fájlrendszert. Ehhez a CD-R Diagnostic 1.51-es verzióját használom. A program indítása után a 2-es számú képhez hasonló valami tárul eléd.

Az ablak bal oldalán jól kivehető, ahogy a program jelzi, egyetlen SESSIONT talált a lemezen, és jól látható, hogy a LEAD-OUT logikai szektorokban mért pozícióját pontosan ugyanúgy jelöli, mint azt a



CDRWIN-ben már láttuk, a 336061-ik szektorra. A jobb oldali ablak már érdekesebb, ott a CD-n lévő fájlrendszer részletei is kibontakoznak, például minden egyes fájl mellett látható, hogy melyik logikai szektorban kezdődik. Bökj rá a program menüsorában található nagyító ikonra (Analyze CD). Újabb ablak jelenik meg, amelyben a CD-vel kapcsolatos fontos információk olvashatók, az eredményt a 3-as képen láthatod. Látjuk, hogy a TRACK 1732 elérhető fájlt és 236 könyvtárt tartalmaz, itt is szerepel a TRACK hossza, valamint az is, hogy nem csupán a hosszú fájlneves Joliet rendszert, de a 8+3 rendszerű fájlneveket is tartalmazza. Van itt még egy nagyon fontos mondat: „A properly written post-gap was found for this track."



POSTGAP

A POSTGAP, bár neve hasonlít a már ismerősen csengő PREGAP, vagy GAP elnevezésekre, nem kapcsolódik a lemez TOC-jához. A POSTGAP helye, kezdete nincs megjelölve sem a TOC-ban, sem máshol. Mégis nagyon fontos része az adatokat tartalmazó CD-ROM lemezeknek. A POSTGAP minimum 300 szektornyi, csupa nullát tartalmazó adatmező, amely az adat TRACK végére kell, hogy kerüljön. Megléte nem létfontosságú, de nagyon tanácsos, főleg régebbi CD-ROM olvasók zavarodhatnak bele az olvasásba, ha nem találják meg a TRACK végén. Egyszerűen fogalmazva minden adatot hordozó image fájlnak a vége legalább 300 szektornyi területen üres bájtokat kell, hogy tartalmazzon! Ez a POSTGAP. Ha CD-t szeretnél gyártatni, a CD-íróval készített mesterlemezeden mindenképpen legyen szabványos POSTGAP, minimum 300, de inkább 600 szektor hosszan! Látható, hogy a tesztelt PC Guru CD-melléklet megfelelt a követelménynek (jó munka, ehhh). Nos, ennyit a CD-ROM szabványokról mára, legközelebb folytatjuk!

FRISS HÍREK

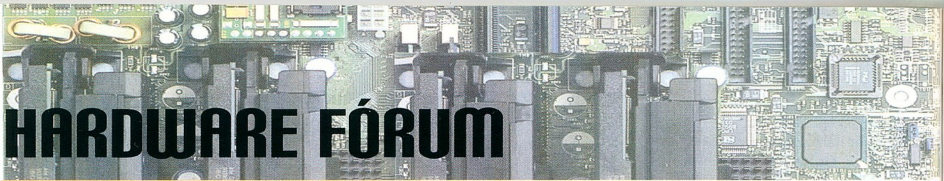
Mire ezeket a sorokat olvassátok, a Nero legújabb, 5-ös verziója már megjelent, ez igen fontos hír, hiszen a program gazdagon bővelkedik az újdonságokban! A legfontosabb újítás a jobb VideoCD és a mostani kommersz CD-író programok között egyedülálló SuperVCD támogatása. Végre lehet vele több írási műveletet egy időben végezni, és a beépített konverter segítségével szinte minden populáris hangformátumot kényünk-kedvünk szerint használhatunk fel Audio-CD írásra.

Vélhetően ebben a PC Guruban olvashatjátok a 16x-os Pioneer DVD-ROM meghajtó tesztjét is, ez a drive a jelenleg kapható leggyorsabb DVD.

Amerika legnagyobb CD-RW forgalmazója, a Smart&Friendly a csőd szélére került, jelenleg már a honlapjuk sem érhető el; remélem, hogy kilábalnak a gödörből! Valamikor az újság megjelenése idejére ígérte a Yamaha a világ első 8x-os újraíróját, a Yamaha 8824-et, nagyon szeretném tesztelni a közeljövőben – bár hol a csodában vannak a 8x-osan írható CD-RW lemezek???

Hát ennyi fért be mára, legközelebb ugyanitt! A cikkben említett két program (CDRWIN és CD-R Diagnostic) demója a honlapomról lerángatható, ha valaki szeretné kipróbálni őket!

PPéter
ppeter@bakats.tvnet.hu
http://www.cdgrab.hu



HARDWARE FÓRUM

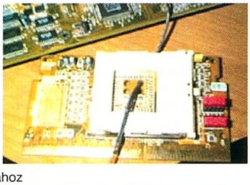
Sziasztok, engedjétek meg, hogy bemutassam a képen látható urat. Ezentúl ő lesz az átlagfelhasználó, akinek a példáin okulni fogunk, és bár mindenki Mr. Beannek ismeri, én csak Jenőkének fogom hívni, merthogy olyan Jenőkés. Ezt nem sértésnek szántam, a Jenő nevű kedves olvasók meg ne bántódjanak!

Szóval, Jenőke gépet fejlesztett. Megtartva jól bevált alaplapját, vásárolt bele egy Coppermine-t.

Kidobta öreg Sound Blaster 16-os hangkártyáját is, és benyomott egy SB Live!-ot. Nagy izgalommal kapcsolta be gépét, lássuk, mekkorát javult a teljesítmény??? Live szoftver installálása, újraindítás. Játékindítás, kék halál, a gép merevre fagy. Jenőke nem esik kétségbe, a Windows úgyis alaposan meghízott, ideje újratelepíteni. Hála a gyors procinak, a Windows semmi perc alatt felröppen, és mivel Jenőke tudja a rendet, előbb DirectX, majd vga-vezérlő driver telepítés, majd a Live szoftver következik. Kedvenc játék elővéve, indítás, kékhalál. Jenőke rájön, hogy a gép abban a pillanatban fagy meg, mikor valami a hangkártyához fordul. Öreg Blaster vissza, ez esetben minden rendben. Hibás lenne a Live? Irány a szomszéd, akinek hajszálra azonos a gépe, közösen bezúzzák a szerencsétlen hangkártyát az ő gépébe, ott megy rendesen. Jenőke nem veszti el a fejét, hanem gondolkozni kezd. Mi a különbség a szomszéd és az ő gépe között? Semmi más, mint az operációs rendszer. Jenőke gépén a Windows magyar, a szomszédén pedig angol. Nosza, Jenőke angol Windowst telepít, és minden rendben!! 1. tanulság: Coppermine + Live + magyar Windows a sors kifürkészhetetlen akaratából nagyon gyakran nem mennek együtt. Állítólag a Live legújabb drivereivel ez megoldódni látszik, és a legelső driverekkel sincs gond. Jenőke boldogan tesztelte immár kifogástalan gépét, amikor eszébe jutott, úgy hallotta, hogy vga kártyájához kiadták a 34.5 verziójú bétadrivert. Fel a Netre, bétadrivereket letölt, installál. Érdekes események történnek. Jenőke meglepve tapasztalja, hogy ami eddig kék volt, az most piros, a játék szereplői zebracsíkosak, és rendszertelen időközökben viszontlátja a Windows desktopot. De, mint már mondottam, Jenőke dörzsölt, öreg róka, és szépen leszedi a bétadrivert, telepíti a régebbi, de jól beváltat, és minden rendbe jön. 2. tanulság: ne telepítsünk bétadrivereket, vagy ha mégis, akkor készüljünk fel arra, amit Jenőke is tapasztalt. Ha az a béta driver annyira jó lesz, akkor a vga kártya gyártója előbb-utóbb beledolgozza a hivatalos meghajtóprogramba, várjuk ki, és telepítsük majd azt.

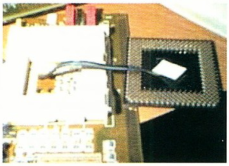
A legtöbb Slot1-PPGA átalakító foglalata alatt lyukak találhatók. Ezek célja ismeretlen, de lehet, hogy hűtési célokat szolgálnak, a termelődő hő ezeken a lyukakon is ki tud áramlani. Nos, használjuk fel a lyukak egyikét valami hasznos dologra. Nagyon sok alaplaphoz csomagolnak hőérzékelő kábelt.

Ennek felhasználása rendkívül egyszerű, a mellékelt öntapadó lapocskával csak fel kell ragasztani arra a felületre, melynek a hőmérsékletét akarjuk mérni. A kábel másik felét a megfelelő alaplapi csatlakozóra dugva máris láthatjuk a bioszban a hőmérsékletet, és megfelelő programmal – pl. a Hardware Monitor ilyen – ezt a Windows alatt is figyelemmel kísérhetjük. Az alaplapi csatlakozó tekintetében olvassuk el az alaplap-leírást. Mi ezt a kábelt a processzor hőmérsékletének mérésére fogjuk felhasználni.



Mire jó a lyukas átalakító?

A kábelt vezessük át az átalakítón, majd a kis öntapadó lapocska segítségével ragasszuk a proci hasára. Dugjuk rá az alaplapi csatlakozóra, és kész.



A processzor hasára ragasztott hőérzékelő

Proci a helyén, indulhat a gép.

Máris láthatjuk a proci aktuális hőmérsékletét, de figyelem, ez nem azonos a proci valóságos belső hőmérsékletével, az jóval – 15–20 fokkal – magasabb. Ha akarjuk, állítsuk be a bioszban a riasztási hőmérsékletet mondjuk 70-75 fokra. Ha a proci eléri ezt a hőmérsékletet, a gép harsányan sikoltozni kezd. Ilyenkor a gépet állítsuk le, és keressük meg a túlmelegedés okát. Volt már a kezemben nem egy ventilátor, amelyik a rengeteg portól már szinte nem is forgott.

A hozzám érkező levelekből ítélve még mindig nagy a tájékozatlanság a közelmúltban megjelent Intel Pentium III processzorokat illetően. Nem egyszer esett már erről szó, de úgy látszik, még nem eleget. Nos, akkor utoljára elmondom: az első PIII-ak, melyeket Katmainak neveztek el, 512 Kb másodlagos, a proci sebességének felén futó cache-memóriával készültek, tápfeszültségük 2,0 V, és csak Slot 1-es kivitelben léteznek. Az alábbi táblázatban ezek ismertetőjele az 512 Kb discrete cache. A PIII újabbik verziója, a Coppermine 256 Kb, a processzorral közös magba épített, tehát procisebességen futó másodlagos cache-memóriát tartalmaz. A táblázat kiválóan mutatja ezeket is, az ATC az Advanced Transfer Cache rövidítése. A Coppermine készül Slot 1-es változatban, ezek tápfeszültsége 1,65 V, míg az erős túlzással a Celeronhoz hasonló FCPGA tokozású Coppermine procik 1,6 V-os tápfeszültséggel mennek.

Processor Identification

Processor	Core Frequency (MHz)	System Bus Frequency (MHz)	L2 Cache Size (Kbytes)	L2 Cache Type	CPUID[1]
450	450	100	512	Discrete	067xh
500	500	100	512	Discrete	067xh
533B	533	133	512	Discrete	067xh
533EB	533	133	256	ATC[2]	068xh
550	550	100	512	Discrete	067xh
550E	550	100	256	ATC[2]	068xh
600	600	100	512	Discrete	067xh
600B	600	133	512	Discrete	067xh
600E	600	100	256	ATC[2]	068xh
600EB	600	133	256	ATC[2]	068xh
650	650	100	256	ATC[2]	068xh
667	667	133	256	ATC[2]	068xh
700	700	100	256	ATC[2]	068xh
733	733	133	256	ATC[2]	068xh
750	750	100	256	ATC[2]	068xh
800	800	100	256	ATC[2]	068xh
800EB	800	133	256	ATC[2]	068xh
850	850	100	256	ATC[2]	068xh
866	866	133	256	ATC[2]	068xh
1.0B GHz	1000	133	256	ATC[2]	068xh

Ez összefoglaló táblázat. Mutatja a procitípust, és az igényelt órajelet is.

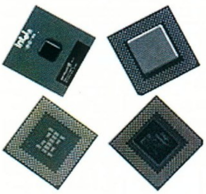
Nagyon sokan várják már az új Celeron procikat. A mintapéldányok már megjelentek, a tömeggyártás megkezdődött, hetek kérdése, hogy nálunk is piacra kerüljenek. Mit kell ezekről tudni? Alapvetően a

0,18–as Coppermine-technológiára épülnek, tartalmazzák az SSI utasításkészletet, tápfeszültségük

1,5 V, a tokozás FCPGA. A másodlagos cache maradt 128 Kb, és az órajel még mindig 66 MHz. Ez azt jelenti, hogy az új procik iszonyúan magas szorzóval dolgoznak, a 600-as például 9-szerezi az órajelet. Ez nem könnyíti meg a tuningot, hisz az alábbi táblázat szerint már a 75 MHz-re történő ugrás is közel 100 MHz növekedést jelent.

CPU	75 MHz FSB	83 MHz FSB	90 MHz FSB	95 MHz FSB	100 MHz FSB
Celeron 533A	600	666	725	760	800
Celeron 566	638	708	770	808	850
Celeron 600	675	750	816	856	900

Az új Celeronokkal elvben elérhető tuningok



Balra az új, jobbra a régi Celeronok

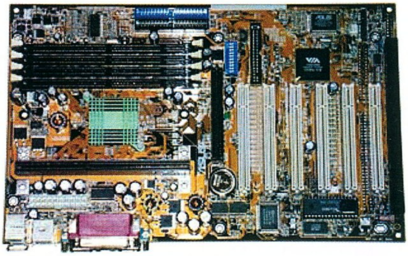
Sokan kérdezhetik, mi lesz, hiszen az alaplapok jó része csak 8-szorozik. Megmondom, mi lesz: semmi. Mint már többször volt róla szó, az órajel szorzását a processzor végzi, tehát csak az a lényeg, hogy bioszfrissítéssel az alaplap felismerje a procit, a többit az alaplap meg a processzor elintézik egymás között. Általában elegendő, hogy az alaplap ismerje a Coppermine processzort, és, mivel az új Celeron nem lábkompatibilis a régivel, kell vagy Slot 1–FCPGA átalakító, vagy pedig egy PPGA–FCPGA átalakító. Remélhetőleg rövidesen ezek is kaphatók lesznek.

Én 533-as Celeront teszteltem Abit BF6-os alaplapban. A processzor dobozos, gyári Intel hűtéssel látták el. Asus átalakítót használtam, az alaplap gond nélkül jött össze a procival, és automatikusan állította be az 1,5 V-ot. Ami a tuningot illeti: nagyon kellemes processzorok ezek! Az 533-as kis feszültségemeléssel – 1,6 V – minden tesztet lefuttatott 800 MHz-en. Általánosságban elmondható, hogy az új Celeronok sokkal jobban reagálnak a feszültségemelésre, mint a Coppermine-ok. De itt is meg kell húzni a határt. Miután a processzormag nagyon kicsi, értelemszerűen nagyon kicsi az a felület is, ahol a hőt át tudja adni a hűtőbordának. Nagyon fontos tehát a felületek megfelelő illeszkedése, a jó minőségű bordákat már gyárilag ellátták azzal a fehér hővezető réteggel, mely a processzormagra fekszik fel. A tuning határa hagyományos hűtéssel – borda+ventilátor – olyan 800-900 MHz körül várható. Mielőtt nagy reményekbe ringatnánk magunkat, ne felejtsük el, hogy jelenleg a legelső példányok forognak közkézen, és ezek a darabok általában sokkal jobban tuningolhatók, mint a sorozatgyártás termékei lesznek. Erre láttunk már millió példát. De míg a régi Celeronok a procisebességgel futó másodlagos cache miatt felvették a versenyt a sokkal drágább Pentium II procikkal, az új Celeronok a 66 MHz-es buszsebesség miatt teljesítményben jóval elmaradnak a hasonló órajelű Coppermine-ok mögött. Ennek oka még a cache memória szervezése is, mely eltér a Coppermine-étól. Az Intel ezúttal ügyelt arra, hogy ne csináljon saját magának versenytársat az olcsóbb kategóriában. Ha sikerülne a procit 100 MHz-en hajtani, az sokat javítana a dolgon, de, mint feljebb említettem, a nagyon magas szorzók miatt ez igencsak kérdésesnek tűnik. Ezért érdemes inkább az alacsonyabb órajelű példányt megvenni, hiszen ebben az esetben a szorzó is alacsonyabb, több a tuning-esély. Az új termékek iránti magas kereslet miatt eleinte valószínűleg az összes új Celeron azonos teljesítményű lesz, az Intel csak a szorzót fogja másképpen beállítani. Ezzel eléri azt, hogy mindenki a szuperul tuningolható Celeronokról fog áradozni, és a későbbiek során szépen, csendben felbukkannak a szinte tuningolhatatlan példányok is. Ezt valamennyi gyártó – az AMD is – jól belátható kereskedelempolitikai okból meglépi.

Celeron 600

Jelenleg az Athlonok szinte alig tuningolhatók a silány minőségű másodlagos cache-memória miatt.

De az AMD Thunderbird már felbukkant, 0,18-as magja van, melyben 128 Kb elsődleges, és 256 Kb másodlagos cache memória található.
A sorozatgyártás az év második felére várható, az előzetes tesztek szerint a processzor kiváló.



Asus P3V4X

A múltkori számban ismertettem a tesztet, melyben összehasonlították az Intel 840, 820, a Via Apollo 133, a Via Apollo Pro 133A és a BX-es alaplapok teljesítményét. Ezt a tesztet a BX chipsetes alaplap toronymagasan nyerte, a Via chipsetes alaplapok siralmasan szerepeltek főleg a nagyon lassú memóriakezelés miatt. Nos, e téren is történt változás. Adott chipsettel lehet nagyon rossz, és lehet nagyon jó alaplapot is készíteni. Erre a legjobb példa az Asus P3V4X, Via Apollo Pro 133A chipsettel ellátott alaplap. Az Asus nevét mindenki ismeri, egyike a legjobb alaplap-gyártóknak, és mióta hajlandók lettek támogatni a tuningot, és az Abithoz hasonlóan mindent lehet állítani a bioszból is, azóta nálam az Asus a nyerő. Egyetlen hátránya a viszonylag magas ár.

A támogatott órajelek, zárójelben a PCI-busz sebessége: 66/33, 68/34, 75/37,5, 80/40, 83/41, 85/28, 90/30, 95/31, 100/33, 103/34, 105/35, 110/36, 112/37, 115/38, 116/38, 118/39, 120/40, 124/31, 126/31,5, 130/32,5, 133/33, 135/34, 138/34,5, 140/35, 142/35,5, 144/36, 146/36,5, 148/37, 150/37,5, 155/39, 160/40, 166/41,5.

Ez nagyon szép választék, de ha telhetetlen lennék, azt mondanám, akkor már miért nem lehet 1 MHz-es lépésekben állítani, mint az Abit BF6 esetében? De így se rossz, higgyétek el. 4x-es AGP, UDMA-66, és még sok finomság található az alaplapon. És van egy óriási lehetőség, melyet a többi alaplapgyártó nem használt ki, holott erre a Via chipset módot ad. A memóriákat hajthatjuk szinkron módon, tehát a processzor órajelével azonos sebességgel, és hajthatjuk aszinkron módon, mikor a memória órajele a processzorétól független, tehát akár 66 MHz-es ramokat is használhatunk, ebben az esetben persze a memóriasebesség nagyon alacsony lesz. És van egy további szolgáltatás is, a +33 MHz. Ez még 33 MHz-et ad a memória órajeléhez, tehát támogatja a jó minőségű ram-modulokat anélkül, hogy az AGP busz – a BX chipset esetében így van! – iszonyúan magas órajelen menne. Ezzel a fogással a memóriasebesség eléri a BX-es alaplapokét anélkül, hogy az AGP, illetve PCI buszos kártyáinkat széthajtanánk. Összességében ez az alaplap egyenértékűnek mondható a legjobb BX-es alaplapokkal, azok hátrányai nélkül. Mivel az Intel átdolgozott 815-ös, illetve 820-as alaplapjai késnek, én ezt az alaplapot ajánlom mindenkinek, aki fejlesztésen gondolkozik.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :)))

Csók mindenkinek. Illetve nem mindenkinek. Van, akinek csók, van, akinek puszika, meg van, akinek semmisenem, olyan is van, akinek a közelébe sem megyek szívesen, és még mondhatnék ilyesféléket, de nem mondok. Minek, akkor a beköszönés hosszú lenne, azt meg nem akarom. Igaz, most már tulképpen hosszú egy picit, csak gondoltam, mondom, hogy izé, nehogy túlságosan sokan félreértsétek, és aztán hosszú tömött sorokban álljatok itt nekem sorba puszikákért. Na, most ezen akkor túl vagyunk, egyéb mondanivalóm nincs, ennyit sem akartam, csak annyit, hogy csók mindenkinek, kezdjük, mert sok itt a levél, és izé meg blabla. Na, hát akkor kezdjük. :)

FELHÍVÁS :)

Csá!! Mindenkinek: Ne írjatok Braznak, mer úccse tesz be a Levrovba. Meg így neki is jobb, mert abba kell hagyni a Levrovot! Csá!!!!!!

(olasz@...)

Hehe, és ezt nem én írtam, de tetszik... :) Mellesleg persze vicc volt, nem tetszik, hát mit csinálnék én nélkületek meg a levrov nélkül... :)

NAHÁT...

Csá Brazil! Tudod, csak így köztünk szólva, rájöttem valamire: TE NEM IS LÉTEZEL! Te csak egy ittas éjszaka torz rémálma vagy. Egy agyrém, egy kivetülés, egy elnyomott skizofrénia. Gondoljunk csak bele! Anonym Andersen kitalál téged. Ad melléd egy tördelőt és egy korrektort, és máris négyszer annyi pénzt vág zsebre, mintha csak egyedül dolgozna. De a kis Brazil túlnőtt teremtőjén. Egyre erőszakosabb, koszosabb, és büdösebb lett, és egyre sűrűbben ordít sörért. Utoljára piros-szürke csíkos, frottír fürdőköpenyben és kínai strandpapucsban látták, és valami kutyáról hablatyolt. De ne térjünk el a tárgytól. Én ezt a Brazil dumát NEM VESZEM BE! De ne ess pánikba, a droidok még nem tudják, és én nem szólok nekik.

(A leírás stimmel – a törd.)

Anré

Ejnye. Hm. Sőt, mint a címben mondtam, nahát. Egyesek milyen idióta dolgokat találnak ki, hát komolyan, hehe. Szerintem én igenis létezem, bár sokan szeretnék az ellenkezőjét, de igenis létezem. Persze ettől még lehetek én éjszakai rémálom és hasonlók, sőt állítólag vagyok is, és nem feltétlenül arra gondolnak itt néhányan, hogy időnként picit horkolok, de talán ezt most hagyjuk. Hát mindegy, ez van, igazából nem akartam ehhez a levélhez írni semmit, legfeljebb annyit, hogy azért mégiscsak kösz, hogy a droidoknak nem szólsz. Izé, fürdőköpenyem nincs is... :)

HA AZ ELŐBB NAHÁT VOLT, AKKOR EZ MÁR HŰHA... :)

A tárgyilagos bizonyíték érdekszférájának megsértése szigorúan büntetett, ha a proindeknálódott signilius rendszer nem követi a nyers erőszak elleni retket! És ha ezen jogok ellen vét a figniózus elme szerinti gondolkozásmód, akkor a "Progoncius Er Gekauft" 495. paragrafusa lép érvénybe. NA ERRE VÁLASZOLJ! ILYEN SZINTŰ NYELVJÁRÁSSAL A PC GURUBAN (NEKEM A HONLAPON IS GYÓ')

(Pt Robert)

Dehogy válaszolok én ilyen nyelvjárással, minek nézel te engem? (Válaszolni nem muszáj:) Véletlenül még leírnék egy-két olyan szót, ami alapján néhányan azt a hamis következtetés vonnák le, hogy esetleg tudom, miről van szó (még akkor is, ha ezek az adott szövegkörnyezetben amúgy teljesen értelmetlenek), és ugyebár ezt nem engedhetem meg magamnak, senki se higgye rólam, hogy értek valamihez. Zagyvaságot meg nem írok, mert minek, pontosabban de, de még hátra van belőle egy kevés. :) Na jó, most akkor térjünk át komolyabb témákra, legyen itt valami hasznos meg érdekes is: hasznos, érdekes. Szóval stílusváltás, click. :)

CIKKÍRÓ PÁLYÁZAT MEG EGY KIS VÍRUSTÉMA

Helló Brazil hugi! Csak annyit akarok, hogy küldtem neked egy komoly levelet, ugyanis vírus támadta meg a haverom gépét. Csak hát ELKÉSTÉL! Má' vége a gépnek!

Nyugodjon békében. Sajnálom szegénykét, de talán a reinstall jót tesz majd vele... Na, de viccet félretéve, talán ha nem nekem írtál volna levelet, hanem elővetted volna a Guru CD-t és arról használtad volna az aktuális víruskergetőt, akkor most nem kellett volna ezzel kezdened a levelet.

Ez amúgy mindenkinek erősen javallott, időnként nézzétek végig a gépet néhány (szigorúan nem egy!!!) keresővel, sok kellemetlen percet tudtok megspórolni vele. Ajánlott beszerzési helyek: Guru CD, Chip CD, internet, nem ajánlott beszerzési hely: én.

Emlékszel, volt egy pályázat cikkírónak. Na most, ha jól emlékszem, úgy mondtátok, hogy majd leközlitek a győztes-t-eket. Na már ebből egy darabot se láttam! Tehát etetitek a népet ilyennel, olyannal, és még a levelekre se válaszolsz!!!! És még kérdezed, hogy miért vannak annyian, akik rosszat írnak a GURU-ról.

Valami hasonló levélre már válaszoltam egyszer, de most leírom megint. Figyi. Szóval a pályázat, az volt, meg igazából úgy real-time is van, csak talán már nem annyira szembeötlően piros ezerpontos betűkkel meghirdetve az újság elején. A beérkezett cikkeket Lily gondjaira bízzuk, ő foglalkozik mindenkivel, válaszol nekik, tartja a kapcsolatot ilyesmi. Ezúton is szeretném felhívni mindenki figyelmét, hogy aki ebben a témában nem kapott választ, küldjön újra levelet neki, valószínűleg valami por került a gépezetbe. Ennek közlésére mellesleg maga Lily kért meg, mondom gyorsan csak azért, nehogy többen azt gondoljátok rólam, hogy milyen gonosz kismalac vagyok. Folytatom. Tehát ha a beküldött anyag eléri a megfelelő szintet, akkor a komolyabb kapcsolatfelvétel következik, és a cikkíró-jelöltnek lehetőséget adunk a PC Guru Online-on való publikálásra. Ha valaki komolyan gondolja, és a továbbiakban is olyan szintű produkciókat gyárt, amelyek megfelelők, akkor megnyílik az út a papírújsághoz is. Van is már több ilyen emberke, aki így került a csapatba, neveket most nem írok, mert tökéletesen hülye vagyok, és elfelejtettem, hogy épp a Lily kiket említett meg kb. két perce nekem, másodszorra meg nem kérdezem meg... :) Szóval a lényeg az, hogy mindenki előtt szabad a pálya. Mondjuk, abban igazad van, hogy úgy egyetlenegy cikket sem jelöltünk meg jó látványosan kiemelve (meg sehogyan sem kiemelve), hogy íme, meg tadaaam, ez itt bizony az egyik a cikkírói pályázatra érkezettek közül. Ennyit az etetésről.

És ettől eltekintve még azt is képesek voltátok beírni, hogy: Az xxx szám leadásakor még javában folytak a tárgyalások a következő teljes játékról. Mondom, ez meg mi????? [p e d @] alias

Pegya Knezsevity

Hát ez pont az, amit olvastál. Tehát: egészen egyszerűen akkor még nem dőlt el, melyik játékok(at) lehet felrakni teljes játéknak. Ezt én sem tudom másképp leírni, nem is hiszem, hogy akarom, biztos érted most már. :)

PICI BAJOK

Csá Brazil! Az újság nagyon cool, a CD is, meg minden, ezért az előfizetőtök is vagyok. Az újsággal semmi bajom, csak pár pici: 1. Azok a CD tokba való csíkok szerintem nem túl jók. Úgy kéne, hogy az oldalsó csíkok a hátlappal lennének együtt, és így bele lehetne rakni egy CD tokba őket.

Ezzel burkoltan arra próbálsz célozni, hogy CD hátlapot is csináljunk? Mert hát ugye, az most nincs, csak előlap... :) Mellesleg igazad van, tényleg könnyebb lenne berakni, de hátlap egyáltalán nincs betervezve az elkövetkezendő x évben.

2. Véleményem szerint a GURU CD-hez az előlap felesleges, úgyis mindenki külön 20darabos-cipzározós-lapozgatós CD tokban tartja a GURU CD-ket, a helyére bemehetne az 1-es pontban említett hátlap.

Stop. Tételezzük fel, hogy nem értem. Ha mindenki lapozgatós tartóban tárolja a CD-ket, akkor ugyan valóban nincs értelme az előlapnak, de akkor a hátlap jelentőségét sem nagyon látom át... :) Ha meg CD tok, akkor meg inkább hátlap, mint előlap? Izé... :)

3. Sokszor a következő guru megjelenésének az időpontját nem találtam. Azt szerintem mindig ugyanoda kellene tenni.

Ezzel tökéletesen egyet tudok érteni. Írjál be egy piros pontot. *(Kisebb pontosítás: a kérdéses dátum az utolsó hat számból kettőben nem szerepelt, viszont amikor benne volt, akkor bizony mindig ugyanott: mégpedig az utolsó oldalon, ráadásul pirossal van szedve, tehát meglehetősen nehéz nem észrevenni. – a korr.)*

(Pontosítás: A CD borítója mellett ott van egy kis naptár, ahol ha jól megnézed, be van karikázva a megjelenés dátuma! – a törd.)

Amúgy semmi bajom az újsággal, tökéletes (ezeket leszámítva), a többi magazin elbújhat mögötte. U.I: a cheatnek nem kéne kétoldalasnak lennie, inkább helyette legyen a levrov négyoldalas. Ja, és milyen sört szeretsz? Ha berax a levrovba, ígérem küldök egy üveggel, de csak akkor, ha nem mondod azt, hogy nem kell.

Szászkő György

Nem mondom meg, melyik a kedvenc söröm, sokfélét szeretek, és ez itt amúgy sem a reklám helye. Ne is küldjél, nehogy már a törd. megigya itt, és jól érezze magát. Látom, te is szereted eme jó kis nedűt, gondolom, jó sokat benyaltál belőle, ha már ilyen butaságokat mondasz, hogy a levrov négyoldalas legyen. Ilyet

józan ember nem mondhat szerintem... :) *(Nem beszélve arról, hogy a cheat csak egyoldalas. – a korr.)*

MENETRENDSZERŰ FULL GAME TÉMA

Hi Brazi! Kezdhetném azzal is, hogy az újság cool, baró, szuper stb., hogy a legjobb szám. tech. újság Magyarországon (ez így is van), de lenne pár 5letem a teljes játékkal kapcsolatban 1. Lehetséges lehetne az, hogy a teljes játékok folytatását is leközölnétek egyszer?

Persze. Tessék, pont itt van pl. ebben a számban a Fallout 2. Na persze, ez nem ilyen egyszerű, nem fogom most itt megígérni, hogy ezentúl ez gyakrabban elő fog fordulni, de semmi sem lehetetlen, mint látjátok. Mivel a folytatások általában nem túl idős programok még, igen kevés az esély, hogy meg tudjuk szerezni a közlési jogokat, vagy egyáltalán ki tudjuk fizetni az árát.

2. Rengeteg játékhoz jelenik meg kiegészítő lemez, és ha lesz majd olyan teljes játék az újsághoz, amelyiknek van ilyen lemeze, akkor talán azt is odaadhatnátok, úgyis kérdeztétek, hogy lehetnének-e többcédés játékok plusz 200 Ft-ért. Talán ez is egy lehetséges alternatíva a többcédés játékokhoz.

Igen, talán. De a kiegészítő lemezek nagy része ugyanolyan jogdíjas téma, mint a játék, amelyikhez készültek, és egyáltalán nem biztos, hogy azt is meg tudjuk venni. Ha meg egyéb free kiegészítő pályákról van szó, akkor azokat Chris sok esetben felpakolja az alap CD-re.

És most a dorgálás: a teljes játék ötlete nagyon jó, de asszam pont az AitD3 bemutatóban azt írtátok, hogy egy 486Dx2 elég a futtatásához erre a megjegyzés:" ilyen még van?", válasz: igen, van. Sőt, sok embernek még ilyen sincs. Mondjuk, ez nem a ti hibátok, hiszen Amerikában állítólag nem tudják, mi az a DOS. A másik probléma: azt írjátok, hogy ez az újság nem az unatkozó milliomosok lapja, akkor kérdem én, miért írtok annyit a potom 100000 Ft-os GeForce-ról, vajon hány embernek van ilyen kártyája Magyarországon?

Pontosan nem tudnám megmondani, de vélhetően elenyésző lehet az összes játékra használt gépek számához képest. Ettől függetlenül ez az újdonság csakúgy nálunk, mint a nagyvilágban. Hát ezért írunk róla. Az más kérdés, hogy itthon sajnos kevesen engedhetik meg maguknak.

A házimozi-bemutató viszont jó ötlet volt, bár drága, olcsóbb, mint az asztali változat. Ja, majdnem elfelejtettem: megint a teljes játékkal kapcsolatos. A régi számok nagyon sok embernek nincsenek meg, akik most veszik az újságot, ezért a teljes játékkal kapcsolatos cikket fel lehetne rakni a CD-re.

Hát ja, meg még sok minden kapcsolódó anyagot, internetcímet, ilyesmit. Ez mind nagyon szép lenne, és állatira jól nézne ki, csak mivel mindenki krónikus időhiányban szenved, erre kevés esélyt látok. Belegondoltam közben. Nem is biztos, hogy az ilyen nagy felhajtás megérné. Akit valamelyik játék tényleg nagyon kezd érdekelni, az megszerzi hozzá az anyagot, akit meg nem érdekel, azt meg csak zavarná, hogy foglalja a helyet. Levonom a következtetést: így jó minden, ahogy van. :)

Külvilág: szerintem fontos az újságba, hiszen az ott bemutatott dolgok többé-kevésbé kapcsolódnak a számítógéphez. Sör: nem küldök, mert kiskorú vagyok, ezért ne is várj (talán már megszoktad), és ezért nem veszek eredeti játékot vagy Office 2000-t, mert kb. 1,5 évig kéne koplalnom, hogy az elavult gépemhez 1 játékot vegyek. Office-ra meg nincs kedvezménnyel se 60000 Ft-om. Csá!

Rettegi György from Szombathely

Sört ne küldj, és ne is igyál, ha kiskorú vagy, éppen elég, ha a számítógéppel gyilkolod az agysejtjeidet. A Külvilág éppen arra való, hogy ne mindig a géppel foglalkozz, hanem lásd, más is van, amivel érdemes az időt eltölteni, tehát az a rovat is nagyon jó helyen van ott. :)

HW TESZT

Szevasz Brazil! Régi PC Gurus vagyok már (megvan mind, ez minimum egy piros pontot érdemel) **(Jó, rendben, kiutaltam. Brazil)**, és az újság nagyon király, de van egy pár dolog, amit javíthatnátok. Először is, a PGO eszméletlen lassú, másodszor volt egyszer 2 vagy 3 hónapja egy kormányteszt, mi lenne, ha minden hónapban valamilyen hardware típust tesztelnétek. De nem úgy, ahogy most, mert szerintem annak semmi teteje, hogy minden számban 1 videokártya és 2 alaplap külön van. Összegezve kéne, és úgy az a szerencsétlen, aki venni akar valamilyen alkatrészt, az tudja, hogy mit válasszon. Nem akarom magamat ismételni, de az újság többi része fasza.(...)

(Molnár Tamás)

A PGO letöltődése elég sok mindentől függhet, ezek egyike pl. a browser. Pölö az IE sokkal gyorsabban kezdi el megjeleníteni az egész balhét, míg a Netcápa a 4.xx verziókig jó sokáig elszüttyög, és csak az egészet mutatja egyben. Aztán még mondhatnék olyat, hogy függ a szolgáltatótól, napszaktól, modemedtől stb., de nem mondok. Őszintén megmondva fogalmam sincs, miért lassú. Nekem pl. egészen jól megy, de gondolom, ettől nem lettél sokkal boldogabb.

A HW rovatban rajtad kívül még jó páran látnának szívesen mindenféle összehasonlító teszteket, erre azonban jelen körülmények között nem nagyon számítsatok. Először is, az újság jellegéből adódóan a tesztelendő hardverek körét valamennyire szűkíteni kell. Másodszor pedig amiről érdemes itt írni, abból sem mindig minden elérhető, idő kell a cuccok beszerzéséhez. Továbbá idő kell a teszteléshez is, mert akár hiszitek, akár nem, nálunk még mindig egészen alaposnak tekinthető próbálgatás és nyúzópróba történik. Egy szó, mint száz, lesznek még összehasonlítások meg nagy téma-kivesézések, de nem minden számban. Hm, ez viszont több volt, mint egy szó, bár száznál még kevesebb, de talán nem kellene ezen gondolkoznom, mert lassan mégiscsak több lesz, mint száz.

DEMO NYEKK, PEDIG KIPRÓBÁLJUK ÁM

Hello Brazil, úgy gondoltam, egy kis Messiah-zás utáni pihenésképp írok neked. Jó az újság, sőt csak ez az újság jó, de amikor megláttam a 2000/akárhanyadik CD mellékleten az általam régóta várva-várt Messiah demóját, úgy megörültem/megőrültem, hogy egyből CD repül a gépbe Install Messiah demo, elindítom, és a gyönyörű SEMMI fogad. Nem baj, gondoltam, megesik az ilyen. RESET, majd ismét indítás, de most megint az előző incidens... Mitévő legyek(?), CTRL+ALT+DEL, majd egy aranyos eredmény: Messiah [not responding]. Egy-két szitkozódás után nem adtam fel, de miután a videokártya DRIVER és a Windows 98 újrainstallja után se történt semmi, hihetetlen, de feladtam, ma kezeim közé akadt véletlenül a teljes Messiah, és láss csodát, elindult, tudom, nem a ti hibátok, ha esetleg hibás a DEMO, de nem szoktátok tesztelni, vagy valami ilyesmit? Esetleg hibásan írtátok a CD(k)-re, amúgy remélem, kapsz még sok levelet, kívánok neked sok gumicukrot... Mi lenne, ha valaki feltalálná a sörízesítésű gumicukrot? Biztosan örülnél neki, na majd a kis Brazil talán... Üdvözlet mindenkinek, de főleg NEKED, Törd-nek, a korr.-nak, és kézcsókom az RPG királynőnek, Lily-nek...

Orosz Mihály

Válasz röviden: lásd cím. De talán még egy-két szó...:) Természetesen az összes korongra felkerülő cuccot kipróbáljuk legalább annyira, hogy elinduljon. Csakhogy és de. Mivel minden hardver/szoftver konfigon lehetetlen kipróbálni a programokat, továbbá a felkerülő anyagok nagy része még erősen tesztverzió, elképzelhető, hogy a program nem működik mindenkinél. Hát bocsi, ez van. Bár igazából nem nekem kellene bocsánatot kérnem, hogy a PC körül ilyen irdatlan nagy kupleráj uralkodik, de belefér. Példaképpen elmondom, hogy az én gépem egészen tisztességesen össze van rakva úgy hardverileg, mint szoftverileg, mégis amikor egy DVD beleugrott véletlenül, az általam elérhető lejátszó programok közül egyetlenegy volt, amelyik működött. Pedig én sem ezt vártam, hiszen mindenki másnál az általam próbált szoftverek remekül működnek. ***(Kivéve, amiket te írsz... – a törd.)***

A sör ízesítésű gumicukor ötletét valahogy nem tudom díjazni, az ilyesféle kombókról nagyon rossz véleményem vagyon... :)

MULTITASK RULZ :)

Zewa Brazil! Én 1 "kedves" előfizetőtök vagyok, aki szerint az újságtok MEGASIRÁLY!! Ezt mondjuk, Ti tudjátok, hiszen olyan betegesen szerények vagytok, hogy az már gyógyíthatatlan. Nem is tudom, szerintem nem biztos, hogy olyan nagyon yo dolog ez a multitask. Gondolj csak bele, hogy mi lenne, ha valaki (mondjuk a törd. :)) azt a parancsot adná ki Brazil's OS-nek, hogy: Igyál sört, közben tejet, és dinnyét is egyél... :P

Hűha, belegondolni is rettenetes... Szerencsére a Brazil OS, mint minden valamire való operációs rendszer, rendelkezik számos védelmi funkcióval. Így pl. nem lehet ám mindenféle feladatot csak úgy elindítani, vannak, amelyeket nem lehet egyszerre: sör meg dinnye, brrr. Továbbá a rendszerre káros alkalmazásokat (pl. a törd.) és az illegális utasításokat kiadni próbálókat (pl. a törd.:) a rendszer úgy vágja ki, mint azt a bizonyos macskát, amelyik rossz helyen próbálja meg a táplálkozási folyamat utolsó mozzanatát végrehajtani. Szóval csak ne aggódj értem, remek kis szerkezet vagyok én. Mondjuk, mint mondtad, valóban talán kicsit szerény, mint itt mindenki, de ezen kívül szinte tökéletes vagyok. :) ***(Ha azt mondom, hogy a Brazil OS fele annyira sem stabil, mint a vindovs, akkor sokat is mondtam. – a törd.)***

Naszóval. Kezdek ebbe belejönni. A chat a PGO-n tényleg jó ötlet szerintem is! Van 1 rossz hírem. Van nálad is lustább lény a világon. Vagy legalábbis pont annyira lusta, mint te. Nem fogod kitalálni, ki az! Én! Kb. ennyi lenne mára... Ja! Nem muszáj beleraknI a papírba(!!!). És persze válaszolj, ha lesz rá időd! (Ilyen marhaságot! Ezt így kellett volna: Legyen rá időd, hogy válaszolj!!) Byez: Zsol

Dollenstein Zsolt

Ugyan már, még hogy nálam lustább, hehe. Hiszen neked egyáltalán nem volt muszáj megírnod ezt a kis leveledet sem, ha eléggé lusta lennél, akkor most nem erre válaszolnék éppen, szóval ezt elbuktad... :)

Lustaságról jut eszembe, óriási hibát követnék el azzal, ha most még próbálkoznék olyan levél keresésével, amelyik egészen pici, és még éppen be tudom rakni ahelyett, hogy óriási henyélésbe kezdenék. Amúgy meg a törd. is rám parancsolt, hogy nem írhatok annyit, mint amennyit szoktam, mert akkor kicsit a betűk, meg ő meg a korr. sem tud beleizélni, szóval akkor most én lépek is pajtások, legyetek jók. Pá.

Brazil

Scott római fejvadásza

GLADIÁTOR

**A DreamWorks Pictures bemutatja Ridley Scott filmjét.
A forgatókönyvet írta David Farzoni, a film zenéjét szerezte Hans Zimmer.
A főbb szerepekben: Russel Crowe, Joaquin Phoenix és Djimon Hounson.
Magyarországon forgalomba hozza a UIP Dunafilm**

Ridley Scottot, Tony Scott (Az utolsó cserkész) testvérét azt hiszem, nem kell bemutatnom egyetlen, a filmek iránt némi érdeklődést mutató olvasónak sem. Nevéhez nem kisebb filmek fűződnek, mint a horrort alapjaiban megrengető Nyolcadik utas a halál, a kultusszá vált Szárnyas fejvadász, a Road movie-k gyöngyszeme, a Thelma és Louise vagy a dinamizmusáról és képi világáról híressé vált Fekete eső.

Ridley életútja azonban nem csak ezekkel a gyöngyszemekkel van kikövezve, hiszen legutóbbi filmje Demi Moore kopaszra borotvált feje ellenére (G. I. Jane) mind hazánkban mind pedig az Egyesült Államokban csúfosan megbukott.

Idén azonban a szerencse talán újra mellé szegődik, mivel a Spielberg, Katzberg és Geffen nevével fémjelzett DreamWorks boszorkánykonyhájában lehetősége nyílt arra, hogy leforgassa az év legszemkápráztatóbb filmjét, a Gladiátort.

A gigantikus alkotás a DreamWorks eddigi legnagyobb volumenű munkája. Költségvetése és a filmet készítő parádés stáb túlszárnyalta a stúdió eddigi legnagyobb gyermekét, a Ryan közlegény megmentését; ha magunk elé képzeljük Spielberg háborús eposzát, el tudjuk képzelni, mennyi munkát és energiát fektethettek a Gladiátorba. Ha már az alkotóknál tartunk, érdemes ejteni róluk egy-két szót. A film zeneszerzője nem más, mint Hans Zimmer (a Dream Works zenei igazgatója), a többszörösen Oscar jelölt és Golden Globe díjas komponista, akinek többek között az Esőembert, a Lánglovagokat vagy a múlt hónapban bemutatott Mission Impossible 2-t köszönhetjük. A forgatókönyvért David Farzoni a felelős, akinek tollát legutóbb az Amistad könyve hagyta el, és nem szabad megfeledkeznünk a film produceréről sem, hiszem Branco Lustig legutóbb nem kisebb filmmel ajándékozott meg minket, mint a Spielberg által rendezett Schindler Listája.

Minden készen áll tehát ahhoz, hogy a Római Birodalom dicső és barbár világában játszódó Gladiátor bátorságról, hősiességről, és bosszúról szóló története a legjobb kezekbe kerülve a celluloidra varázsolódjon.

A film történetének egyszűrsége - miszerint: Maximust (Russel Crowe), a római hadvezért a féltékeny trónörökös, Commodus (Joaquin Phoenix) száműzeti, és eladja rabszolgának. Maximust kiképzik gladiátornak, s ő visszatér, hogy bosszút álljon a családját legyilkoló Commonduson, aki ekkorra már Róma dicső császáraként uralkodik - eltörpül a megvalósításához szükséges munka mellett. Scottnak és csapatának gyakorlatilag reprodukálniuk kellett Rómát. A díszletező stábnak több mint másfél évre volt szüksége ahhoz, hogy elkészítse az ókori város hű mását, a Fórumot, Hadrian kapuját, a Colosseumot és a Circus Maximust, majd a digitális trükkök mestereinek ezt követően több mint hat hónap kellett, hogy John Nelson vezetésével élettel töltsék meg a vásznat. A 2000 valódi statiszta mellé beillesztett több mint 33 000 számítógéppel generált szereplőt az amerikai tesztvetítéseket követően nem várt siker koronázta. Az újságírók egyszerűen nem tértek magukhoz, és a digitális trükkök új fejezeteként emlegették a májusban bemutatandó filmet. Állításuk szerint eddig soha nem látott tökéletességgel sikerült filmre vinni a számítógépes animáció és a valós elemek digitális keverékét.

A végeredményről szerencsére hamarosan mi is meggyőződhetünk, hiszen a tengerentúli premiert követő néhány héten belül a Gladiátor hazánkban is megtekinthető. Nekünk pedig nem maradt más dolgunk, mint beülni a mozikba, visszarepülni a múltba, és átélni a Római Birodalom legkegyetlenebb játékának „dokumentumfilmjét". Mindezt Krisztus után 2000-ben. Ave!

Sasa

B5

MAGYAR BABYLON 5 KLUB

Babylon 5 – ama sci-fi sorozat címe, mely számos rajongót szerzett magának szerte a világon. A cím a történetek fő helyszínére utal, amely egy hatalmas űrállomás, messze a Földtől. Célja, hogy békét hozzon a galaxisnak, megakadályozzon minden háborút az elkövetkezendőkben. A B5 diplomáciai és kereskedelmi központ, ahol a galaxis különböző fajai nyugodtan találkozhatnak egymással, és megoldhatják az egymás között felmerült gondokat – békésen.

A szereplők igen jól kidolgozottak, jellemük fontos alakítója a történetnek. Majd minden részben történik valami apróság, ami először talán nem szúr szemet, ám a későbbi epizódokban lényegessé válhat. A főszereplők egyik részét az állomás vezérkara teszik ki, a másikat pedig az állandóan jelen lévő diplomaták.

A jelenlegi epizódok a B5 történetének legnehezebb időszakát mutatják be, melyben egyszerre harcolnak a Föld vezetése ellen, amely a kommunizmusból vett módon uralkodik az emberek felett, és egy ősi fajjal, melyet árnyaknak hívnak. Az árnyakkal az akkori hatalmak már több évezrede is háborúztak, és akkor is nehezen győztek felettük. Most az ellenség nem csak fegyverekkel hadakozik, hanem agyafúrt intrikákkal is, háborút robbantva ki szerte a galaxisban - és polgárháborút az emberek között. Az utolsó remény a B5, melyet a békéért hoztak létre – talán összefoghat mindenkit az árnyak ellen.

A Magyar Babylon 5 Klub március 12-én alakult meg. Havonta tartunk klubgyűlést, vetítésekkel (pl. egész estés B5 filmeket nézünk), játékkal stb. Legközelebb a Petőfi Csarnokban találkozhattok velünk, május 20-án, a IV. Sci-fi Napon. A klubról érdeklődni Miyazaki Junnál lehet a myrddin@matavnet.hu e-mail címen, és a 0630-211-4805-ös számon. További információt a kluboldalon találhatsz, a http://babylon5.scifi.hu címen, és hála a Gurunak, a következő hónaptól a CD-n is. Köszönet a helyért!

Miyazaki Jun

KÖNYV

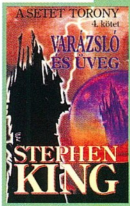
STEPHEN KING: VARÁZSLÓ ÉS ÜVEG (A SETÉT TORONY 4.)

Kiadó: Európa Könyvkiadó (2000)
Fordította: Bihari György

A hírekből arról értesülhettünk, hogy az a fránya autóbaleset már lassan a múlt ködébe vész, és King hamarosan újabb történetekkel örvendeztet meg bennünket.

A könyv, amelyről most írni szeretnék, már biztosan ott pihen a Mester rajongóinak könyvespolcán. Akik eddig azért nem vették a kezükbe, mert nem szeretik a horrort, azoknak nyugodt szívvel merem ajánlani, hiszen ez nem az.

A sorozat eme részében a korábban megismert szereplők kalandjaival és múltjával ismerkedhetünk meg. A kötet legnagyobb hányadában Roland osztja meg fiatalságának emlékeit társaival (és egyben velünk is). Kiderül többek között az is, hogy miért kellett elhagynia szülőföldjét, és hogy miért érkezett társaival a Külső Ívbe. Aztán a kis "kitérő" után a kalandok folytatódnak, hiszen hőseink még mindig nem találták meg a rejtélyes Setét Tornyot.



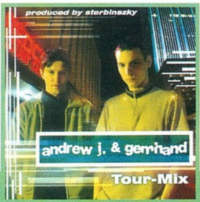
Véleményem szerint a történetnek még nincs vége, ezért remélhetőleg még fogunk találkozni ezzel a furcsa világgal.

– Vanda –

ANDREW J. & GEMHAND TOUR-MIX

Andrew J. és Gemhand (aki mellesleg az ifjabbik Sterbinszky) nevét a hazai diszkószakmában együtt szokás említeni, mivel szinte mindig közösen lépnek fel, ill. munkán kívül is nagyon jó barátok (és nagy-nagy „számítógép-őrültek") Töméntelen szerzői kreáció után végre mixlemez készítésre adták a fejüket, és össze is hozták közösen a cseppet sem szokványos hiperlendületes, remek koncepcióval felépített 20 számos house mixet mellőzve mindennemű kommerszséget. Napjaink és a dicső múlt (pl.: Jark Prongo: Movin' Thru Your System) legnagyobb klub – nem rádió – slágerei közül válogattak. Extravagáns újdonság a magyar mix CD-k történetében, hogy középtájon - mint valamiféle választóvonal – majd egy perces scratch-betét helyezkedik Andrew J. elkövetésében (megemlítendő, hogy ha valaki tud scratch-elni Magyarországon, akkor az Ő: a második DMC-n egyéni első, a harmadikon pedig DJ Quickkel párban második lett). Ha minden jól megy, akkor hamarosan a nem mindennapi párossal interjút is olvashattok a PGO-n!

Szabó Dani (freeboy)



CD

MUZIK 2000

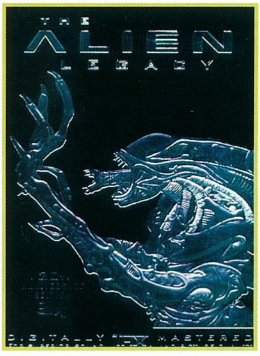
Ha két konkurens kiadó összefog közös válogatássorozat elindítására, akkor abból már nem sülhet ki rossz, nos, így történt ez eme becses korong esetében is. A Sony és a Record Express a dalok összeválogatását DJ Juniorra (aki mellesleg az utóbbi kiadó művészeti igazgatója is) bízták, ő pedig az elmúlt hónapok legjobb dance slágereiből választott ki húszat a lemezre, így került fel pl.: a brightoni Phats & Small harmadik single-je, a Tonite, a lágy trance-t a poppal ötvöző Don't Give Up Chicane feat. Bryan Adams előadásában, a szlávos hangzású név ellenére angol nemzetiségű Moloko új dala, a The Time is Now, vagy az ezredfordulóra időzített nagy visszatérők közül a Europe Final Countdownja és a funky klasszikus Earth Wind & Fire Boogie Wonderlandjének felújított változata, ill. hallható még többek között a Rainbow Country (Bob Marley vs. Funkstar De Luxe), a Re-Rewind Artful Dodgertől, az Adalante Sash!-től és a Minimal Funk Groovy Thangje.

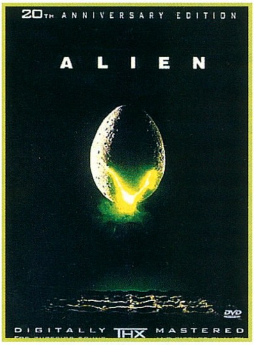
Szabó Dani (freeboy)

CD

ALIEN LEGACY PACK

2000. május 18. nagy nap lesz a science-fiction-horror rajongók számára, mivel eme jeles napon az Intercom gondozásában végre hazánkban is megjelenik minden idők legjobb kultsorozata, az Alien. Ha azt gondolnánk, hogy ezt az „eseményt" a kiadó képtelen fokozni, akkor nagyon tévedünk, ugyanis a 20th Century Fox a gyűjtők nagy örömére különleges díszdobozos verziót jelentet meg, amely azon kívül, hogy jóval jutányosabb áron kerül a boltok polcaira, a fanatikusoknak meglepetés-koronggal is kedveskedik. Az első epizód dobozában megbúvó jutalomkorongon megtekinthetjük a több, mint egy órás dokumentumfilmet, amelyben megszólal a lavina megindítója, Ridley Scott (aki a DVD kiadást személyesen felügyelte) és a stáb többi tagja, akik közül érdemes külön megemlíteni az idegen megalkotóját, H. R. Gigert.



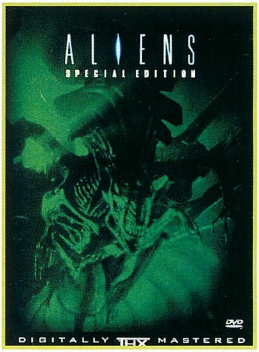


ALIEN (1979)

A NYOLCADIK UTAS A HALÁL

DVD extrák: Eredeti filmelőzetes, storyboard részletek, kimaradt jelenetek, fotógaléria, különálló filmzenesáv, audio kommentárok
Hang: Angol - Dolby Digital 5.1 -, Feliratok: magyar, svéd, norvég, dán, finn, portugál, héber, lengyel cseh, izlandi, angol, Kép: 19:9 (2.35:1)

A terror új dimenziókat nyit a Sci-fi-horror addigi, vásznon megismert formájának, amikor a Nostromo fedélzetén elszabadul a pokol. A Ridley Scott karmesterpálcájára muzsikáló stáb megteremti az Alien mítoszát, s közel két órán keresztül remegésben tartja a mozikban ülő nézősereget. Azóta tudjuk, „az űrben senki nem hallja meg a kiáltásodat"

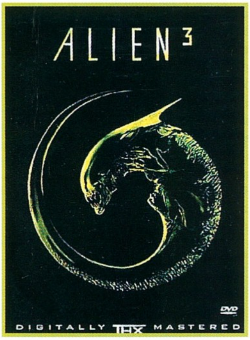


ALIENS (1986)

A BOLYGÓ NEVE HALÁL (RENDEZŐI VÁLTOZAT)

DVD extrák: Interjú James Cameronnal, a moziváltozat 17 perccel kibővített verziója, így készült az Aliens dokumentumfilm, eredeti filmelőzetes, fotógaléria
Hang: Angol - Dolby Digital 5.1 -, Feliratok: magyar, svéd, norvég, dán, finn, portugál, héber, lengyel cseh, izlandi, angol, Kép: 16:9 (2.35:1)

James Cameron bebizonyítja, hogy felül lehet múlni az alapművet, hiszen akcióorgiája a mai napig túlszárnyalhatatlan alkotásnak bizonyult. Az Ellen Ripley (Sigourney Weaver) által vezetett mentőalakulat az első epizódnál elsöprőbb dinamizmussal látja el a gyilkos organizmus baját, és kápráztatja el az akkorra már kultusszá avanzsálódott Alien-jelenséget.

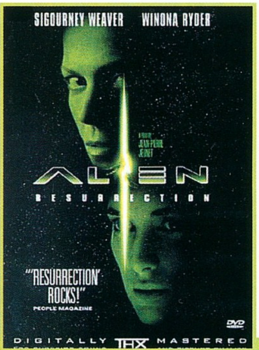


ALIEN 3 (1992)

A VÉGSŐ MEGOLDÁS HALÁL

DVD extrák: Így készült az Alien 3 dokumentumfilm, eredeti filmelőzetes
Hang: Angol - Dolby Digital 5.1 -, Feliratok: magyar, svéd, norvég, dán, finn, portugál, héber, lengyel cseh, izlandi, angol, Kép: 16:9 (2.35:1)

Az addig videoklip rendezésből éldegélő David Fincher (Hetedik, Harcosok Klubja) hosszas hercehurca után elvállalja a legenda felélesztését. Az Aliens utolsó jelenetére építkező kezdő képsorok után Ripley egyetlen túlélőként landol a Fiorina 161-es börtönbolygón, hogy ott újból felvegye a harcot az idegennel. Fincher víziója vegyes fogadtatásra talál, és az igazi sikereket csak a VHS verzió megjelenésekor könyvelheti el magának... Az Alien 3 talán megelőzte a korát?



ALIEN RESURRECTION (1997)

FELTÁMAD A HALÁL

DVD extrák: Interjúk a film készítőivel, így készült az Alien Resurrection dokumentumfilm, eredeti filmelőzetes
Hang: Angol - Dolby Digital 5.1 -, Feliratok: magyar, svéd, norvég, dán, finn, portugál, héber, lengyel cseh, izlandi, angol, Kép: 16:9 (2.35:1)

Amikor azt hittük, mindennek vége, Jean-Pierre Jeunet (Delicatessen, Az elveszett gyermekek városa) francia rendezőzseni klónozza Ripley-t, és bebizonyítja, hogy le lehet nyúzni a negyedik bőrt is a sorozatról. A végső, de remélhetőleg nem utolsó Alien zseniális, szokatlan képi világa meghökkentő, de mégis szorosan illeszkedik a H. R. Giger által festett vízióhoz.

Remélem, sokan kedvet kaptatok a mítosz digitálisan felújított változatához, én csak remélni merem, hogy az Alien Legacy Pack nem a véletlen műve, hanem az igényesen és extrákkal telezsúfolt DVD csomagok sorozatának elindítója.

Sasa

DVD

QUENTIN TARANTINO: PONYVAREGÉNY

Kiadó: Ulpius-Ház Könyvkiadó Bt. (2000)
Fordította: Schéry András

Amikor a barátom annak idején elhozta megtekintésre, elsőre nem tetszett, s nem is értettem az egészet. Másodjára már felfogtam, de még nem nyerte el a tetszésemet. Ma már értem, és a neki kijáró tisztelettel nézem, ha valahol találkozom vele.

Ez volt a Ponyvaregény című film, amely a hozzáértők szerint a maga nemében volt akkora durranás, mint manapság a Mátrix.

Most a film forgatókönyvét vehetjük kézbe, de ez természetesen csupán az "irodalmi" forgatókönyv, a filmkészítésre vonatkozó utasítások csupán igen szűken maradtak a szövegben. Ennek ellenére a történet még így, látvány nélkül is süt, a párbeszédek élményszámba mennek. Vincent és Jules, valamint a többi figura még mindig teszi a dolgát saját kis világában, amely se nem jó, se nem hétköznapi.

A könyv a Tarantino-sorozat első darabja: apránként összes munkája megjelenik magyarul, köztük olyan remekművekkel, mint a Született gyilkosok és a Jackie Brown.

– Blackshine –

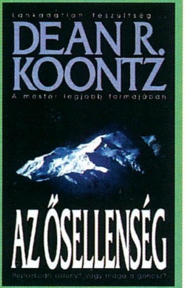
KÖNYV

DEAN R. KOONTZ: AZ ŐSELLENSÉG

Kiadó: Animus Kiadó (2000)
Fordította: Süle Gábor

Utoljára évekkel ezelőtt volt szerencsém a szerző egyik művéhez. Most kíváncsi voltam, hol tart, ezért hát fogtam ezt a regényt, és gyorsan elolvastam.

Észrevétel: az eredeti angol címnek (Phantoms) nem egészen az a jelentése, aminek fordították. Bár illik a történethez, ami viszont egész jó. Csak azt nem értem, hogy miért pont a szerencsétlen, sarlatánnak titulált, szakmailag kiközösített régésznek kell a kezébe adni a megoldás kulcsát. De sebaj. Az alaphangulatot már az első pár oldalon megérezhetjük. Aztán ez még fokozódik egy kicsit, ahogy a fiatal dokinénivel, a húgával, a megyei seriffel és annak embereivel együtt megpróbáljuk kideríteni, mi is az a valami, ami immáron állandó szinten tartja a rettegésfok-mérőt.



Aki ismeri a szerző többi művét, az tudja, mire számíthat. Aki nem, de vágyik egy kis borzongásra, az nyugodtan lásson neki a regény elolvasásának. És aki még nem tudná, Idegen emlékek címmel nemsokára újabb csemege kerül kereskedelmi forgalomba.

– Vanda –

KÖNYV

S CLUB 7 S CLUB

A nálunk is jól ismert Miami 7 sorozat sztárjai által képviselt/alkotott S Club 7 dalai igazán szép sikereket könyvelhettek el már maguknak eddig is, pláne most, hogy debütáló albumuk is megjelent. Könnyed popos, funkys slágereik jól beleillenek napjaink ifjú, ám de annál sikeresebb sztárjainak energikus világába (pl.: Britney Spears, Christina Aguilera). A hazai rádiók és tévék eddigi klipesített dalaikat - Bring It All Back, S Club Party, Two In A Million - is erősen koncentrált aktivitással játsszák. Csak így tovább S Club, de azért Britney már igazán eljöhetne egy kicsit pléjbekelni Magyarországra, ja bocs, már nincs BS, de sebaj, majd építünk egyet... úgy száz év múlva.

Extra dedicated to Kiss Andi
Szabó Dani

CD

P. G. WODEHOUSE: SZAJRÉ A BUDOÁRBAN

Kiadó: Ciceró Kiadó Kft. (1999)
Fordította: Molnár Zoltán

Őszintén szólva ez volt az első Wodehouse regény, amelyet olvastam. És nagyon tetszett. A történet egyszerűen bájos, az író stílusa utánozhatatlan. Már értem, hogy "egyesek" miért rajonganak érte annyira.

A sztoriról nem igazán szeretnék semmit mondani, viszont a szereplőket mindenképpen megemlíteném. A főszereplő Freddie, akinek pillanatnyilag egy vasa sincsen, viszont szerelmes. Sally az előbb említett fiatalember kedvese, és mindig akkor tűnik fel a színen, amikor nem kellene. Leila York népszerű írónő, aki "rózsaszín" történeteket ír, és éppen akkor támad kedve megkerült férjével világot látni, amikor szükség lenne rá. Aztán itt van még Cornelius úr, aki mindig mindenről tud, ami Csalogányvölgyben történik; George, aki rendőr, és már unja, hogy a környéken mindenki törvénytisztelő; Csimpi Twist, Szappan és Dolly Molloy, akik foglalkozásukat tekintve bűnözők.

Hogy mi lesz abból, ha ezeket az alakokat összeengedjük? Majd meglátod, ha elolvasod.

– Vanda –

KÖNYV

+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Őrizzük meg szellemüket!
Kandó Kálmán
(1869-1931)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
VTCD

CD

ÁKOS: KERESEM AZ UTAM (KISLEMEZ)

Ákos neve fogalom a szakmában, azt hiszem, túlzás nélkül mondhatom, sikerei és népszerűsége alapján az elmúlt 50 év legnagyobb alakja a hazai - egyre inkább posványosodó, süllyedő – zenei életnek, és ezzel igazán nem sértek meg senkit (igazolásként két szám: 600 ezer eladott lemez, tízszer megtöltött BS). Ákos nemcsak poéta, zenész, énekes, hanem képzett közgazdász is, ráadásul – szerencséjére - a sors olyan karizmatikus kisugárzással áldta meg, ami abszolút nem haszontalan, ha az ember zenész. A kezdeti darkos, Depeche Mode-os feelingű Bonanza Banzai debütálása óta egyre magasabbra teszi a mércét, így alakult ki a generáció, amelyik saját zenéivel együtt fejlődött. A Keresem az utam a szeptemberben megjelenő új album első előjele, gondosan megkomponált, fülbemászó nóta (szimfonikus zenekar segítségével lett felvéve), amely öt változatában csendül fel a maxin. Az elődökhöz hasonlóan található a lemezen kétnyelvű multimédiás rész is, amely az infókon, dalszövegeken kívül verkfilmet, mobil csengőhangot és operátor logót, ill. Remix verseny kiírását tartalmazza. A kiadvány egyébként a Multimedia Builder MP3-al készült.

Szabó Dani, aki még mindig freeboy ;-)

CD

SVEN VÄTH CONTACT

A frankfurti születésű DJ-zenész hazánkban is sokszor lépett már fel, legutóbb pl. május 10-én a Supersonicban (ha minden jól ment, mivel e sorokat még április végén kaparom). Nem ma kezdett el lemezeket pörgetni, a 80-as évek elején startolt, sok mindent látott, sok mindent megélt, és legfőbbképpen sok mindent tett már le az asztalra. A Contacton elektro és techno felvételeket hallhatunk. Két kislemez készült eddig róla, a kluboknak szánt Dein Schweiss (amelyben a 80-as évek ismert dallamai kelnek új életre) és a rádióknak, tévéknek szánt szaggatós elektro sláger, a Pathfinder. Érdekessége a lemeznek, hogy Sven maga énekel-beszél a számokban, hmm. Több mint döbbenetes.

Szabó Dani (freeboy)

CD

CHUMBAWAMBA WYSIWYG

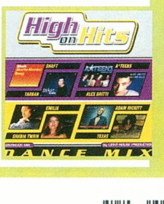
Csumbavamba, ez a név nem semmi, na és akkor a címről még nem is beszéltünk, amely egyébként a What You See Is What You Get mondat rövidítését takarja, de az ehhez kapcsolódó borító, az se kispályás: első ránézésre békés kutyafej, de ha kihajtogatjuk, akkor láthatjuk, hogy a blöki teste folytatódik, és egy másik fajtársához igen szorosan kapcsolódik... Csumbabambáék nem ismeretlenek hazánkban sem, mivel eddigi albumaik is szép sikereket könyvelhettek el maguknak, sőt, koncertet is adtak a Szigeten, ráadásul még az elektronikus média is kedveli őket, most éppen a kislemezen is megjelent She's Got All The Friendset játsszák nagy erőkkel. Megmaradtak hagyományaiknál, hozzák a 70-es éveket megidéző dallamos rockot, viszont annak ellenére, hogy a lemezre viszonylag sok dal került fel, nem találtam köztük olyan átütő sikereket, mint amilyeneket eddig hallhattunk és megszerethettünk tőlük.

Szabó Dani (freeboy)
freeboy.pcguru@freemail.hu

CD

ROXY HOT MIX

Meglehetősen göröngyös volt az út a Hot Mix név alatt futó rádióműsor mai ismertségének eléréséig: négy év három kereskedelmi rádiót jelentett. A körülményekkel együtt a műsor zenei színvonala is sokat változott az idők folyamán (a kapcsolódó mixlemezeken könnyen mérhető...). Nos igen, a mostani Hot Mix CD már igazán hasonlít a Junior által is olyannyira preferált brit és tengerentúli mixlemezek zenei feltöltöttségéhez (az előbbi országból származó Ministry Of Sound mixek „inspirációja" igen erősen érezhető). Néhány kivételtől eltekintve funky-, és vokális house slágerek kerültek bele a 20 (+ intro, outro) számos DJ szettbe. A rádióműsorból már jól ismert, fülbemászó, gyorsan váltakozó nóták összessége feldobja az amúgy is nagyon melegre sikeredett tavaszt (futás ki a „beach"-re táncolni és csajozni). Tényleg csak a legjobbak: Chicane feat. Bryan Adams – Don't Give Up (rulez!), New Vision – Me And You, Barbara Tucker feat. Daryl D'Donneau – Stop Playing With My Mind, Big Ron – Let The Freak, CRW – I feel Love, Seb Leger – Off The Wall, Eddie Amador – Rise, Hi-Gate – Pitchin', Moloko – The Time is Now.



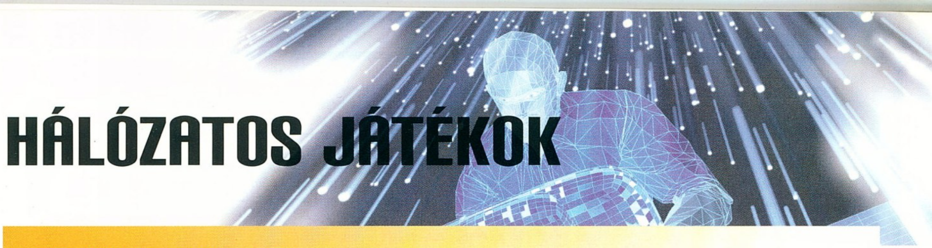
Szabó Dani (freeboy)

CD

THE DRIVER PROJECT - JOIN ME (KISLEMEZ)

Ilyen se volt még, hogy egy dal olyan nagy sikert érjen el, hogy mindjárt hárman dolgozzák fel (megjelenése után rögtön, egy időben). Ugyanis a HIM együttes alternatív-gothic slágerét az Anastasia, a Lightforce és a The Driver Project is átdolgozta, és tette táncolhatóvá. Nagyon kellemes trance nótát készítettek, amely nemcsak a germán térségben ért el hatalmas sikereket március környékén, hanem az angol partokon is szépen tarolt. Már most elmondható, hogy a Join Me az idei év egyik meghatározó csúcsslágere.

Szabó Dani (freeboy)



HÁLÓZATOS JÁTÉKOK

Flight Simulator 2000 a neten

Ha visszaemlékezem a röpke 10 évvel ezelőtti időkre, amikor Commodore 64-gyel az ölemben „elrepültem" a chicagói felhőkarcolót jelképező szürke drótváz mellett, lepillantva az ugyancsak szürke pálcikaházakra, komolyan elgondolkodom, hogyan tudott a kis számítógép (az akkori otthoni csúcstechnológia) – igaz, csak nagyjából 1-5 fps sebességgel – valóságos repülésszimulációt végezni.

Azóta a verziószám kereken ezerszeresére – a méret pedig az akkori 160 Kbyte-ról 1,9 Gbyte-ra, vagyis mintegy 12500-szorosára emelkedett. Persze, megérte: az FS2K a legnagyobb hagyománnyal rendelkező, és máig az egyik legjobb PC-s repülőgépszimulátor, s alkalmazkodott az internet korának elvárásaihoz (is), hiszen akinek a programba beépített 214 ország 16348 városának 21022 kidolgozott repülőtere esetleg nem elegendő, még mindig van a lehetősége, hogy az internetről újabbakat – és szebbeket – töltsön le. Ugyanez a helyzet a repülőgépekkel is: valamennyi ma használatos típus, sőt, ezeknek a különböző légitársaságok színeire festett változatai is importálhatók a programba.

Kissé megmelengette a szívemet, hogy a legújabb verzióban hazánk fővárosa helyén immár nem őserdőt találtam – Budapest és a Ferihegyi nemzetközi repülőtér a gyári program része, sőt északabbra haladva a Szentendrei-sziget mentén a Dunakanyar és a nagymarosi gát is a helyén van. Ha mindez nekünk magyaroknak még mindig kevés, akkor le tudjuk tölteni Kozma András munkáját, az LHBP jelű Ferihegyi repülőteret, amely természetesen tartalmazza Budapest jelentősebb épületeit is.

Mint a legtöbben tudjátok, az FS nem egészen játéknak tekintendő – a legteljesebb mértékben igyekszik utánozni a valóságot. A különböző irányjeladók és egyéb navigációs berendezések a helyükön vannak – csakúgy, mint a való világban. „Offline" módban is valóságosan repülhettek – nem fogtok csalódni akkor sem, ha az „igazi" repülésben használatos repülőtérképeket veszitek a kezetekbe.

Most azonban nem magát a programot akarom bemutatni nektek (ezt már februárban megtette Boy barátom), hanem annak az internet segítségével elérhető fantasztikus lehetőségeit. Amikor például én először fölfedeztem ezeket, leggyakoribb kifejezéseim az „Azt a mindenit" és a „Hű de jó" voltak – szóval nem fogtok csalódni!

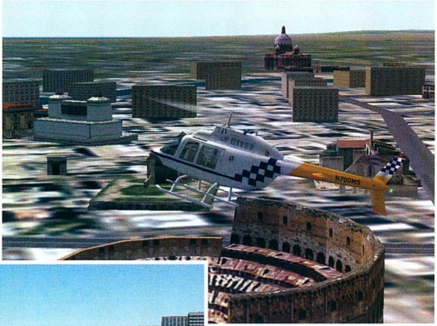
IDŐJÁRÁS

Az időjárás régóta beállítható a Flight Simulator különböző verzióiban. A 4-estől kezdve már a felhők is viszonylag valósághűen láthatók. Ennek ellenére azok a felhasználók, akik nem meteorológiai szakemberek, legfeljebb szélsőséges körülményeket (vihar stb.) tudnak előállítani, hiszen a különböző légrétegekben található felhőzet és szél helyes beállításához már nem elég, ha kinézünk az ablakon.

A 2000-es verzióban remek megoldás adódik eme tudáshiány megkerülésére: a Weather menüpont segítségével csatlakozhattok a Jeppesen időjárási információkat szolgáltató szerverére, amelytől az FS a Föld egészére érvényes pillanatnyi időjárási információkat kap. Ha a fedélzeti órát a helyi időhöz állítjátok, akkor pontosan ugyanolyan körülmények között szállhattok le például Ferihegyen, mint a Budapestre érkező légiforgalmi pilóták. Persze nagyon figyeljetek oda: ha az eső vízszintesen esik a kifutópálya közelében, akkor is 250 ember életéért vagytok felelősek...

KÖTELÉKREPÜLÉS

Természetesen nemcsak helyi hálózaton, hanem az interneten is találhattok magatoknak játékostársakat. Velük azonban nem vérre menő harcot kell folytatni, hanem együttműködve közösen kell repülni. A lehetőségek a játékosok fantáziáján múlnak – lehet például egyikük légiirányító is, miközben a többiek menetrendszerűen repülnek! Az Interneten az MSN



Gaming Zone-ban találtok játékostársakat.

VIRTUÁLIS LÉGITÁRSASÁG

Az internet igazi nagy lehetősége a virtuális légitársaságokhoz való csatlakozás. Erről némileg többet mesélek nektek, ugyanis ez a cikk tulajdonképpen ezért íródott. Tudjuk, hogy kellően nagy repülőgéppel (például Boeing 747-400-zal vagy akár B-52-vel) repülni és leszállni nagyon tiszteletre méltó dolog – de ezzel ki is merül az összes lehetőség. Gyárthatunk magunknak kitalált repüléseket, de egy idő után ezek is unalmassá válnak.

A megoldás: szerveztessük mással a repüléseket – jelentkezzünk pilótának valamelyik légitársasághoz. Igaz, hogy az irodát a légitársaság website-ja jelenti, s a vezérigazgatóval is csak e-mailben fogtok találkozni, mégis leírhatatlan az érzés, amikor első „hivatalos” út végén a kerekek a kifutópályát érintik, s a botkormány enyhén rázkódni kezd a kezetekben – megérkeztünk!

Segítségül az első lépésekhez összeszedtem nektek a legfontosabb tudnivalókat a virtuális légitársaságokkal kapcsolatban, amelyeket most a Noble Air Amsterdam Schipholon keresztül láthattok. Az egyéb információkat a cikk végén felsorolt Webcímeken találjátok meg.

Ha úgy döntötök, hogy „igazi”, nem csak öncélúan repkedő pilóták akartok lenni, akkor az első lépés a csatlakozási kérelem benyújtása a Joining AMS oldalon. Ez voltaképpen a vezérigazgatóhoz, Paul Groenendaalhoz jut el, akitől rendszerint másnap levelet kaptok az ideiglenes kinevezésről. Állásba csak az első sikeres út után kerülhettek, addig tisztességes azonosító számot sem kaptok, az ideiglenes számmal kell bejelentkezni!

A következő lépés a maximális felszállósúly (nem mindenki tud rögtön Jumbóval repülni), a szállított személyek száma, valamint a repülésre szánt idő megadása a Flight Assignment oldalon. Mindezek után pedig várhatjátok az e-mailt, hogy a megadott határértékeken belül melyik napon és hova kell repülni. A géptípust magatok választjátok, de figyeljetek arra, hogy 25 utast ne Jumbóval fuvarozzatok. Fontos kiemelni, hogy a repülések teljesítéséhez nincs szükség állandó internet-kapcsolatra – vagyis repülhettek akár önállóan is például, ha nappali időpontot kaptok, és nem akartok túl sokat fizetni a telefonért. Persze a repülés sokkal izgalmasabbá válik a SATCO (Simulated Air Traffic Control Organisation) légi irányítása segítségével.

A repülésekről a légitársaság naplót vezet – a sikeresen teljesített utakat ezért jeleznetek kell felé. A ranglétrán való előrejutás a repült órák számától függ, minden virtuális pilóta flight officerként kezdi, míg 10 óra után már Captainek leszünk. Persze megcélozhatjátok a Commander ATP Captain címet is, ehhez mindössze 3000 repült órát kell magatok mögött tudni.

Az Internet tehát adja a lehetőséget: pilótának érezhetitek magatokat olyan világban, amely nem rejt veszélyeket magában. Ennek ellenére felelőtlenségnek nincs helye: tudjátok – 250 utas... A légi irányításból sem illik hülyét csinálni, ők teljesen jóhiszeműek veled, segíteni akarnak.

Ja, és még valami: a légitársaság vezérigazgatója kifejezetten kéri, hogy ne használjátok a Flight Simulator időgyorsító funkcióját. Ezzel ugyanis a repülés „valóságossága” vész el. Tehát jól figyeljetek: a Budapest-Torontó járat menetideje 8 óra. Tehát nem 4 és nem is 2 vagy 1 óra. Ha a repülést komolyan gondoljátok, akkor bizony végigülitek a teljes menetidőt a műszerek előtt, miközben a nagy utasszállító átrepüli az óceánt.

MAT

Ajánlott honlapok:
www.schiphol.simplenet.com
avsim.com/mike/sb_pc
www.satco.org
www.microsoft.com/games/fs2000
flightsim.macroda.hu
www.simflight.com
www.flightsim.com
zone.msn.com

KÖVETKEZŐ SZÁM

DAIKATANA

John Romero legendás FPS-e végre valahára megjelent. A játék nincs irigylésre méltó helyzetben, hiszen a rengeteg csúszás miatt a vele szembeni elvárások alaposan megnőttek. A feltupírozott Quake 2 motor most utoljára még talán megállja a helyét, de nagyon valószínű, hogy ez lesz az utolsó játék, mely ezt az engine-t használja. A demo verziót már sikerült megnéznünk, de a kezdeti lelkesedés után gyorsan visszatértünk a Quake 3 menetekhez. Lehet, hogy a Force Commander után ismét koppan az orrunk?

TACHYON: THE FRINGE

A Novalogic is beszállt az űrszimulátor üzletbe. Meglehetősen szerencsétlen módon pont a Starlancerrel egy időben hozta ki a Tachyont. Nagyon nehéz dolga lesz, ha meg akarja szorítani, s véleményem szerint erre nagyon kicsi az esélye. Ettől függetlenül azonban nem írjuk le, s alapos tesztelésnek vetjük alá. Győzzön a jobbik.

STARLANCER GUIDE

Ez a játék egész egyszerűen megbabonázott minket. A megjelenés óta minden másról elfeledkeztünk, csak ezzel játszunk. Mivel ez a kiváló játék meglehetősen nehéz, úgy gondoltuk, hogy nem árt hozzá írni lépésről-lépésre végigjátszást, melynek segítségével a maximumot hozhatjuk ki belőle.

E3 EXPO

Az E3-as bemutatónk tovább folytatódik. Reményeink szerint beszámolunk a legújabb fejlesztésekről, melyek a karácsonyi szezonban kerülnek a boltokba. Górcső alá kerül a LucasArts, interjút készítünk az Obi-Wan fejlesztőivel, körülszimatolunk a Majom Szigeten, s meglessük, milyen is lesz az új generációs űrszimulátor. Ellátogatunk a Westwood szentélybe is, ahol a novemberi megjelenésű Red Alert 2-t mutatják be a kiválasztottaknak.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN: HARDWAR

A Titán holdon járunk, a nem is oly távoli jövőben. A zsúfoltság és a szegénység iszonyatos. A népesség már rég felérte a hold erőforrásait, de innen menekülni szinte lehetetlen. A harc az egyetlen esély a túlélésre.

Az játék stílusát tekintve akció-szimulátor-stratégia-kereskedő. Rengeteg harc, intrika és veszély vár ránk. Mivel nem mai darab, ezért a Hardwar gépigénye is meglehetősen baráti. Elég Pentium 133-as, 16 MB RAM. Sajnos a játék nem támogat 3D kártyát, de a küldetések változatossága (fejvadászat, orgyilkosság stb.) bőven kárpótol minket.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2000. JÚNIUS 22-ÉN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Olvasószerkesztő: Sashegyi Zsolt
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731

Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. I. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 17332/hó

A MATESZ 2000. I. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 25142/hó
2000. áprilisi szám eladott példányszáma: 22849
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

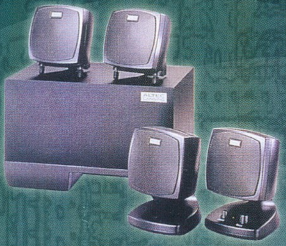
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

DIAMOND

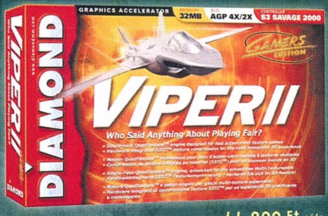


ACS 54

frekvencia átvitel: 38Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 20W mélysugárzó (fa): 20W jel/zaj viszony: 65dB

ACS 56

frekvencia átvitel: 30Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 35W mélysugárzó (fa): 35W jel/zaj viszony: 65dB

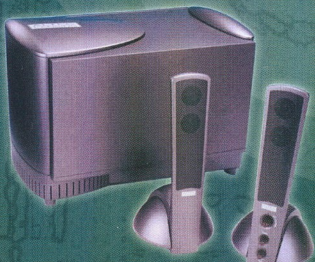


44 900 Ft +áfa

Pixel Multimédia

a multimédia középpontjában

új



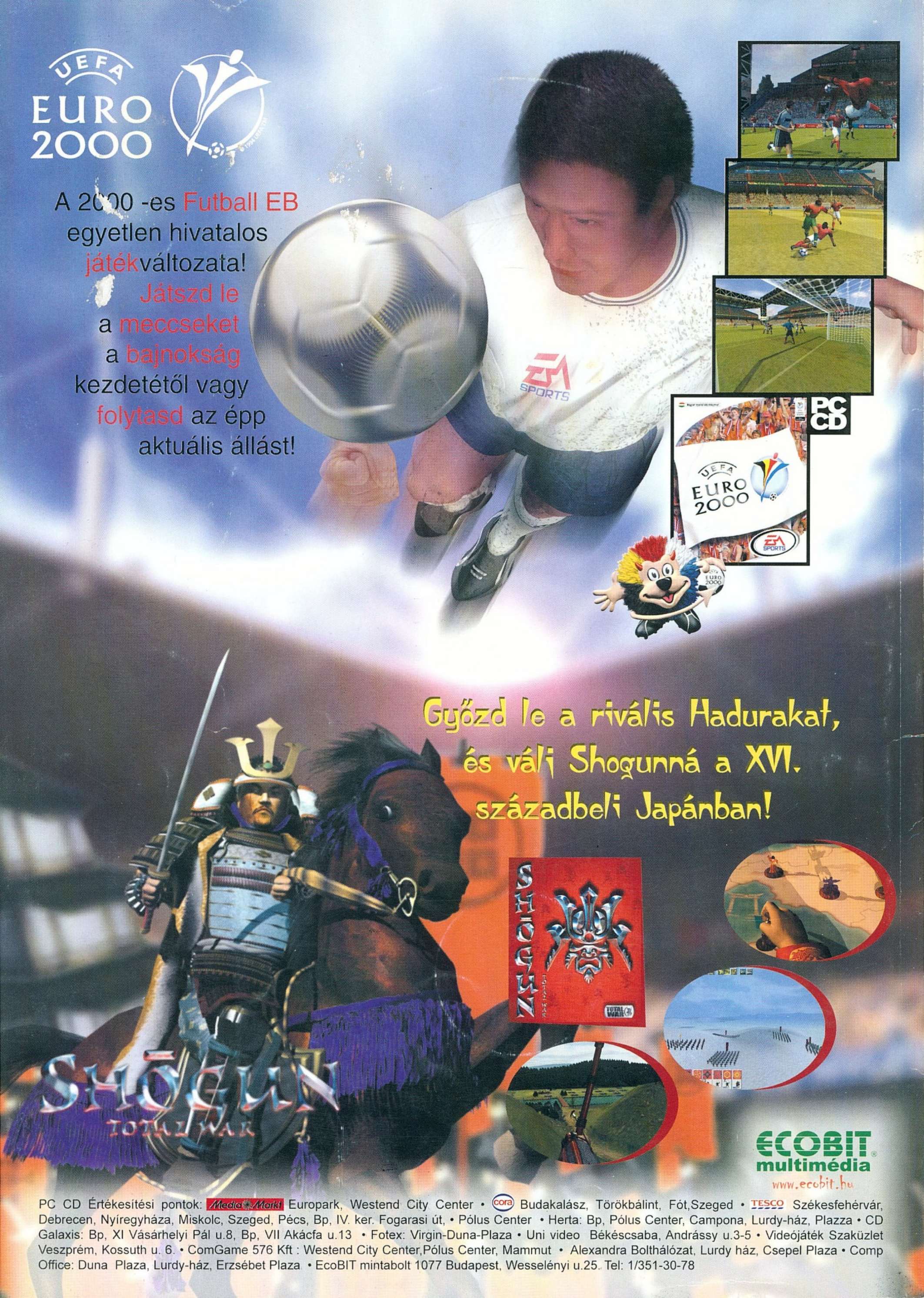
ATP 3

frekvencia átvitel: 45Hz-18KHz
szatelit hangszórók (3 utas): 12W mélysugárzó (fa): 18W
jel/zaj viszony: 70dB

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

DIAMOND

Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu


UEFA EURO 2000
A 2000 -es Futball EB egyetlen hivatalos játékváltozata! Játszd le a meccseket a bajnokság kezdetétől vagy folytasd az épp aktuális állást!
PC CD
EURO 2000
Győzd le a riválís Hadurakat, és válj Shogunná a XVI. századbeli Japánban!
SHOGUN TOTAL WAR
ECOBIT multimédia
www.ecobit.hu
PC CD Értékesítési pontok: Media Markt Europark, Westend City Center • cora Budakalász, Törökbálint, Fót,Szeged • TESCO Székesfehérvár, Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Pécs, Bp, IV. ker. Fogarasi út, • Pólus Center • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, Plazza • CD Galaxis: Bp, XI Vásárhelyi Pál u.8, Bp, VII Akácfa u.13 • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • Videójáték Szaküzlet Veszprém, Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft : Westend City Center,Pólus Center, Mammut • Alexandra Bolthálózat, Lurdy ház, Csepel Plaza • Comp Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza • EcoBIT mintabolt 1077 Budapest, Wesselényi u.25. Tel: 1/351-30-78